

PC ACTION

**NUR
7,90 DM
+ 2 CDs**

1/98 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-

3 VOLLVERSIONEN

Sollten Sie hier keine CD vorfinden,
so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:
Computer Verlag •
Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 •
90 429 Nürnberg



Himmlicher MDK-Nachfolger

Messiah

STAR TREK '98

Alles über die neuen Spiele
zum Science-Fiction-Kult



Sollten Sie hier keine CD vorfinden,
so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:
Computer Verlag •
Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 •
90 429 Nürnberg

NEU
MIT FASTFINDER!
48 SEITEN TIPS & TRICKS
ZUM SAMMELN

Die 75 besten Tips zu **Age of Empires**
So finden Sie alle **Jedi Knight Secrets**
Komplett gelöst: **Curse of Monkey Island**,
Dark Reign und **C&C 2 Vernetzungsschlag**

ÜBER 20 DEMOS

MULTI-CD COVER: ges. geschütz. Herausg. U.E. Sabid Verlagsges. GmbH, Nürnberg

Computer
CD-Qualität:
sehr gut
TESTSIEGER

HardwareXtra: 17 Zoll-Monitore, Lenkräder, Gamepads und 3D-Controller im Test
Schon getestet: FIFA 98, Lords of Magic, Blade Runner, Curse of Monkey Island



AB JETZT GR NUR NOCHE

www.bladerunner.de

BLADE RUNNER™

Los Angeles, November 2019. Eine Spezialeinheit der Polizei, sogenannte Blade Runner, ist auf der Suche, Replikanten aufzuspüren und aus dem Verkehr zu ziehen. Denn Sie sind Ray McCoy, ein Blade Runner.

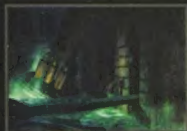
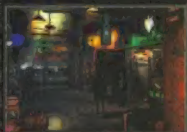
- Erstmals: Echtzeit-Storyline-Engine, bei jedem neuen Spiel nimmt die Handlung einen völlig anderen Verlauf
- Noch nie dagewesene hochauflösende 3D-Echtzeit-Render-Grafik in 16,8 Millionen Farben
- Filmreife, nahtlos in das Gameplay integrierte Kameraschwenks
- Revolutionäre künstliche Intelligenz
- Über 70 in Echtzeit berechnete Charaktere, die unabhängig voneinander agieren und individuelle Ziele verfolgen
- Über 100 Locations, die die Endzeitstimmung des futuristischen Los Angeles zu neuem Leben erwecken
- Blade Runner bietet die aufwendigsten Licht- und Spezialeffekte aller Zeiten

Ab Dezember im Handel: Die original Soundtrack-Remixe der Tyrell Bros.

Blade Runner® the film © 1982 The Blade Runner Partnership. Blade Runner® the computer game © 1997 Blade Runner/Westwood Partnership. Blade Runner is a trademark of Westwood Studios, Inc. is a trademark of Westwood Studios, Inc. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Records Ltd.

ES HEIN SPIEL.

Vega INTERACTIVE
Westwood
STUDIOS



Original Screenshots

RECORD

Replikanten, die sich illegal auf der Erde befinden. Sie haben den Auftrag
noch Vorsicht: Nichts ist, wie es scheint – und nichts scheint, wie es ist.

ele
bleen
en

UPRISING™

JOIN OR DIE.

...eiskalte Echtzeit-Strategie.

Knallharte 3D-Action...

Die Geburt eines neuen Genres:

Eine einmalige Verbindung aus Strategie und Action.
Spielerlebnisse in einer neuen Dimension...Join or die



www.ubisoft.de



MAXI Gamer 3D



In den Spieleredaktionen der Republik geht es in dieser Jahreszeit drunter und drüber. Mit einem fulminanten Spie-leausstoß wollen sich die Hersteller noch schnell ihr Plätze unter dem Weihnachtsbaum sichern. Besonders fleißig waren im Dezember die Entwickler von Flugsimulationen. Infolgedessen wurde das PCA-Team Zeuge einer besonderen Interpretation des Weihnachtsliedes „Vom Himmel hoch, da komm' ich her“.

HÖHENFLUG

Alex: Schaut mal, unser Müller fliegt wieder...was es wohl diesmal ist? Eine F-22, ein Longbow-Hubschrauber oder eine dieser klapprigen Flying Corps-Gold-Kisten?

Herbert: So schief, wie der in der Kurve hängt, ist er wohl auf seinem vorweihnachtlichen Messiah-Trip und hämmert sich unter dem Sturzhelm mit der X-Mas-Ravers-of-the-World-unite-Ultimate-Trance-Mix-CD die Birne zu. Christian B.: Solange er das unter seinem Helm macht, geht es in Ordnung. Dann kann ich beim Hochfahren meines FIFA 98-Rechners wenigstens in Ruhe den erhabenen Klängen der Borussen-Hymnen lauschen. Äh, wie wär's mit einer Partie, Fränkel?

Harald: Nix gibt's. Jetzt müssen wir dem Müller erstmal ein paar Instruktionen für die Landung durchgeben, sonst knallt er wie beim letzten Mal in die Imbißbude. War ja kein appetitlicher Anblick. Schade um das gute Essen...

Christian M.: Neeeeeeeeeeeeeeee-aaaaaaäh, brummmbrumm. Schweigt still da unten, Fußvolk! Ich hab' den Feind genau im Visier! Ratatatatatata-tata...

Alex: Auweh, auweh. Völlig abgehoben. Der glaubt doch nicht wirklich, daß er diesmal davonkommt, ohne abgeschossen zu werden. Da hilft ihm auch sein abgehalfterter Richtofen-Helm aus der verstaubten Requisitionskammer der UFA-Studios nichts. Egal. Wenigstens haben wir jemanden, der sich liebevoll, leidenschaftlich und mit Inbrunst um die vielen Flugsimulatoren kümmert, die zur Zeit hier reinflattern...

seinen seltsamen Topf abgenommen hat, kann er uns doch wieder hören.

Christian M. (rappelt sich auf und nimmt den Helm ab): Na, wie war ich?

Harald: Klasse!

Herbert: Super!

Christian B.: Sie haben's wirklich drauf, Herr Müller.

Alex: Bombastisch!

Christian M.: Na ja, beim nächsten Mal schaffe ich auch noch die letzte

Angriffswelle. Jetzt müssen wir uns aber über die Ausgaben des kommenden Jahres Gedanken machen. Und weil in einer Woche Weihnachten ist, habe ich ein paar schöne Geschenke mitgebracht, als da wären Gutscheine für die Tests der kommenden Monate: Falcon 4.0 für Herrn Bigge, Red Baron 2 für Herrn Aichinger, Flight Unlimited 2 für Herrn Geltenpöth und der Flughafen-Manager für Herrn Fränkel...

Christian B.: (verzweifelt) Oh nein!

Alex: (mit Tränen in den Augen) Womit hab' ich das verdient?

Herbert: (weinerlich) Warum, warum, warum...

Harald: (frustriert) Brummelbrummel-brummel.

Christian M.: Fröhliche Weihnachten!

DIE REDAKTION

ALEXANDER GELTENPÖTH, 24
Strategie, Rollenspiele
ist ganz froh, daß noch vor der beschaulichen Weihnachtszeit etliche gute Strategiespiele eingeflogen sind, die ihn über die langweiligen Feiertage retten.

HARALD FRÄNKL, 27
Actionspiele, Sportspiele
bemerkte nach seiner Probezeit bei PC Action endlich, daß er an eine Horde Verrückter geraten ist... und hat beschlossen, daß er gerade deshalb perfekt zu dem Haufen paßt.

CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
ist völlig abgehoben und informiert sich bei den Behörden über die Baumöglichkeiten einer Start- und Landebahn auf dem Dach des Redaktionsgebäudes.

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
hat durchgerechnet, daß auf dem Redaktions-Airport für Müllers Fliegerchen nicht mehr viel Platz bleibt, wenn Aichinger mal seine gigantische I-War-Korvette eingeparkt hat.

CHRISTIAN BIGGE, 30
WiSims, Sport- und Rennspiele
freut sich auf Weihnachten, weil das endlich drei Tage Freizeit bedeutet, in denen sich die spielerischen Defizite bei einigen angesammelten Top-Titeln gut ausbügeln lassen.



TEST DES MONATS:

FIFA 98

Jetzt ist auch die letzte der 98er Tuningvarianten aus der EA-Sports-Reihe eingetroffen. In unserem Test des Monats lesen Sie, weshalb FIFA 98 an die Erfolge seiner NHL- und NBA-Kollegen anknüpfen kann.

INHALT

RUBRIKEN

| | |
|-----------------------|-----|
| Auftakt | 5 |
| Bestsell | 182 |
| Bewertungen | 69 |
| Cover-CD-ROM | 67 |
| Die letzte Seite | 266 |
| Die Redaktion | 5 |
| Hardware-Referenzen | 264 |
| Impressum | 69 |
| Inhalt Spiele | 187 |
| Inhaltsverzeichnis | 6 |
| Inserentenverzeichnis | 67 |
| Referenz-Spiele | 182 |

AKTUELLES

| | |
|---------------------------|----|
| Hit Countdown | 15 |
| Jobs in der Spielebranche | 26 |

| | |
|-----------------|----|
| Spiele-News | 8 |
| Vermischte News | 20 |

VORSCHAU

| | |
|--|----|
| Ares Rising | 46 |
| Battlespire | 60 |
| Jagged Alliance 2 | 62 |
| M1 Tank Platoon 2 | 66 |
| MAX 2 | 50 |
| Messiah | 36 |
| Star Trek 1998 - THEMA DES MONATS | 28 |
| Star Trek: Birth of a New Federation | ?? |
| Star Trek: First Contact | ?? |
| Star Trek: Secret of Vulcan Fury | 28 |
| War of the Worlds | 52 |
| Warbreed | 58 |
| X-Fire | 56 |
| X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power | 42 |

TESTS

| | |
|--|-----|
| 3D Ultra Pinball: The Lost Continent | 114 |
| 3rd Millennium | 144 |
| Actua Soccer 2 | 82 |
| Andretti Racing | 176 |
| Beambender | 114 |
| Blade Runner | 76 |
| Blaster! | 94 |
| Bleifuß Rally | 170 |
| Boggle | 114 |
| Bucaneer | 146 |
| Civil War Generals 2 | 138 |
| Civilization 2 Fantastic Worlds | 126 |
| Close Combat 2: Die Brücke von Arnheim | 148 |
| Combat Chess | 96 |
| Curse of Monkey Island | 102 |
| Der vergessene Gott | 100 |
| Dogday | 136 |
| Eastern Front | 136 |
| F-22 Air Dominance Fighter | 164 |
| F-22 Raptor | 158 |
| FIFA 98 - TEST DES MONATS | 70 |
| Flying Corps Gold | 96 |

SEITE 28

Nach dem Star Wars-Jahr bahnt sich bereits ein zweiter Science-Fiction-Kult den Weg in die kommende Spiele-Saison. Nicht weniger als vier Star Trek-Spiele stehen für 1998 schon in den Startlöchern.

THEMA DES MONATS:

STAR TREK 98



| | |
|-------------------------------|-----|
| Frogger | 106 |
| Grand Theft Auto | 120 |
| Have a NICE Day Track Pack | 174 |
| Heavy Gear | 116 |
| Hellfire | 128 |
| Herrscher der Meere | 152 |
| I-War | 86 |
| Journeyman Project 3 | 92 |
| Kick Off 98 | 174 |
| Links LS 98 Valderrama | 174 |
| Longbow 2 | 156 |
| Lords of Magic | 134 |
| Men in Black | 108 |
| Napoleon in Rußland | 136 |
| Napoleons Weg nach Waterloo | 142 |
| Netstorm | 130 |
| NHL Open Ice | 126 |
| Obsidian | 100 |
| Oddworld | 110 |
| Pax Imperia 2 | 140 |
| Pilgrim | 100 |
| Puzz3D | 154 |
| Sabre Ace | 172 |
| SODA Off Road | 162 |
| Test Drive 4 | 90 |
| The Reap | 96 |
| TOCA Touring Car Championship | 168 |
| Uprising | 124 |
| World Rally Fever | 126 |

SPIELERFORUM

| | |
|-------------|-----|
| Anstoß 2 | 180 |
| Jedi Knight | 178 |

SPILETIPS

| | |
|-----------------------------|-----|
| Age of Empires | 203 |
| C&C 2 Der Vergeltungsschlag | 226 |
| Curse of Monkey Island | 219 |
| Dark Reign | 211 |
| Jedi Knight Secrets | 197 |
| Total Annihilation | 189 |

KURZTIPS

| | |
|-----------------------|-----|
| Age of Empires | 233 |
| Bleifuß Fun | 234 |
| Dark Colony | 234 |
| Dark Reign | 234 |
| Dungeon Keeper | 234 |
| Jedi Knight | 233 |
| Monster Truck Madness | 234 |
| NHL 98 | 233 |
| Panzer General 3D | 233 |
| Sonic 3D | 234 |
| Total Annihilation | 234 |
| Virtua Fighter 2 | 233 |

HARDWARE

| | |
|---|-----|
| 17 Zoll-Monitore - VERGLEICHSTEST 256 | |
| Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D - TEST | 238 |
| Labtec Game Series LCS-2420 - TEST | 240 |
| News | 236 |
| Referenzliste | 264 |
| Shuttle Spacewalker Sound System - TEST | 238 |
| Spieler-Controller - VERGLEICHSTEST | 242 |
| Wavemaster 1000 - TEST | 240 |

SEITE 76

Blade Runner

Mit ihrem bisher ambitioniertesten Spiele-Projekt unterstreichen die Westwood Studios einmal mehr ihren Ruf als Gameplay-Zauberer. Blade Runner könnte dem Adventure-Genre endlich neue Impulse geben.



AB SEITE 187

NEU

MIT FASTFINDER!
48 SEITEN TIPS & TRICKS
ZUM SAMMELN

Die 75 besten Tips zu Age of Empires
So finden Sie alle Jedi Knight Secrets
Komplett gelöst: Curse of Monkey Island,
Dark Reign und C&C 2 Vergeltungsschlag

AB SEITE 235

Spieler-Controller und
17"-Monitore im
Vergleichstest

Hardware
XTRA

Hardware für Spieler:
News, Tests, Produkt-Vergleiche



Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln
finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

Glockenturm - Ohr vom Zombie
knapp verfehlt

Der Graben - Drachen mit
Mühe abgewehrt

Die Umkehrung - Oek halbiert

Labyrinth - Begegnung
mit einem Minotaurus

IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon



SEI MEIN HERR

Zirkus - widerliche Bestie.
Angriff von hinten

Die Spirale
kein Drachenpanzer
ist dich genug

Du bist in einem Gewölbe. Es ist kalt,
verdammend ungemütlich, und irgendwie hast Du das dumpfe Gefühl,
daß Dich etwas Unheimliches erwartet. Wie recht Du doch hattest:
Ein Viech aus der Urzeit, dessen Namen Du gar nicht erfahren
müchtest, stapft ohrenbetäubend auf Dich zu. Du ziehst Deine Klinge.
Jetzt wird es sich entscheiden: Du oder ...
Zu spät.



EIDOS

Mahabarata

ACTION Descent im Weltraum



Die Schöpfer von Descent (Parallax Software) arbeiten derzeit an einer Weltraumsimulation, die

den Titel Mahabarata trägt. Mahabarata verwickelt den Spieler in einen gewaltigen Krieg zwischen Menschen und Außerirdischen. Eine Story mit epischen Ausmaßen soll die Handlung bestimmen. Es ist möglich, bis zu zwölf unterschiedliche Raumer zu steuern, darunter echte Riesen. Schwarze Löcher und Asteroidenfelder erschweren das Leben. Unter anderem sind die Missionen so angelegt, daß es jeweils unterschiedliche Lösungen gibt. PC-Besitzer können außerdem mit geenterten außerirdischen Jägern experimentieren, um an fortgeschrittene Alien-Technologie zu gelangen. Im Netzwerk wird es einen Team- und einen Deathmatchmodus geben. Ein Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt. hfr

Info: <http://www.interplay.com/freespace/>



Descent ohne Wände: Grafisch erinnert Mahabarata von Parallax Software etwas an die Wing Commander-Serie.

Sentinel Returns

ACTION Wiedergeburt eines Klassikers

Mitte der 80er Jahre kreierte F1 Grand Prix-Designer Geoff Crammond mit The Sentinel ein Spiel, das sich deutlich von den damals aktuellen Arcade-Titeln Pacman und Space Invaders unterschied – es handelte sich dabei um das erste „Virtual Reality“-Game, in dem Sie in ungewöhnlichen 3D-Welten einen erbitterten Kampf gegen „intelligente“ Roboter ausfochten. Mit Sentinel Returns erlebt dieses Kultspiel nun eine zeitgemäße Neuauflage mit diversen Verbesserungen im Gameplay, üppiger Grafik, Musik von John Carpenter (Halloween) und Multiplayer-Fähigkeiten über serielles Kabel, Modem oder Netz. Sentinel Returns umfaßt 666 Levels, die sich in den Szenarien Earth, Air, Fire, Water und Void abspielen, ist speziell für Rechner mit 3Dfx-Grafikbeschleunigung ausgelegt und soll im ersten Quartal 1998 erscheinen. ha

Info: <http://www.psygnosis.com>



Sentinel Returns konfrontiert Sie in surrealistischen 3D-Welten mit ebenso schlagkräftigen wie intelligenten Robotern.

PC ACTION 1/98

Croc

ACTION Streitbare Cartoon-Echse



Das sympathische kleine Reptil Croc kann sich völlig frei in den knallbunten 3D-Welten bewegen.

Mit einem ungewöhnlichen Spielhelden konfrontiert Sie Fox Interactive in dem 3D-Action-Adventure Croc: Sie steuern ein kleines, putziges Krokodil durch mehr als 200 Levels, um dessen Freunde auf der Gobbo-Insel vor dem Schurken Baron Dante zu retten. Innerhalb der gerenderten, echtzeitanimierten 3D-Umgebung können Sie sich völlig frei bewegen und dem Gegner unter anderem mit wirkungsvollen Schwanzschlägen kräftig zusetzen. Croc bietet einen abwechslungsreichen Mix aus Action und Puzzleeinlagen sowie einen dreistündigen Soundtrack und unterstützt 3Dfx- und Direct3D-Grafikbeschleunigung. Das farbenfrohe Krokodilspektakel soll Anfang Januar 1998 über Electronic Arts auf den Markt kommen. ha

Info: <http://www.foxinteractive.com>

Dethkarz

ACTION Raserei für High-End-PCs



Mit tiefer gelegten, schwer bewaffneten Brummern rast der Spieler bei Dethkarz durch eine futuristische Welt.

Ein Rennspiel mit harten Baller-einlagen, das nur auf High-End-PCs (ab Pentium 166 mit 3D-Beschleuniger) lauffähig ist, will Melbourne House demnächst für Beam International vertreiben. In acht Welten sind 16 Kurse zu finden, die per Spiegel-Modus sogar verdoppelt werden können. Eine futuristische Fahrphysik und abenteuerliche Streckenführungen versprechen wilde Sprünge und verrückte Stunts. Die Vielzahl von Waffen ermöglicht es, schnellere Kontrahenten kurzerhand aus dem Weg zu blasen. Versteckte Kurse, Wagen und Spielmodi würden außerdem die Dauermotivation erhöhen, versprechen die Macher. Für Multiplayer-Freuden darf im Internet, per Netzwerk, Modem und Nullmodem gezockt werden. hfr

Info: <http://www.beam.com.au/games/dethkarz.html>

Last Bronx

ACTION Krieg der Prügelknaben



Bei Last Bronx stehen sich die Straßenkämpfer nicht mit bloßen Fäusten, sondern mit gefährlichen Waffen gegenüber.

Last Bronx, ein neues Prügelspiel für den PC, soll im Februar erscheinen. Dabei treten die acht besten Straßenkämpfer Tokios zu einem Turnier an. Allerdings geht es nicht mit bloßen Fäusten, sondern mit gefährlichen Waffen zur Sache. Hintergrund ist, daß die Bandenchefs das Blutvergießen in den Slums der Stadt mit einem „sportlichen“ Wettkampf beenden wollen. Das Spiel wird zunächst ohne 3D-Unterstützung ausgeliefert. Ein Patch ist geplant. hfr

Info: Sega Deutschland, Hans-Henny-Jahn-Weg 49-53, 22085 Hamburg

Trespasser

ACTION Saurier-Spektakel von Dreamworks

Frischen Wind in das Klon-gebeutelte 3D Action-Genre will Dreamworks Interactive (Spielberg, Geffen, Katz) mit der digitalen Fortsetzung des Kinofilms Jurassic Park: The Lost World bringen. Hauptdarsteller: eine Frau! Anne überlebt einen Flugzeugabsturz auf einem tropischen Eiland, das sich als prähistorischer Garten Eden präsentiert. Sie steuern die Spielfigur aus der Ich-Perspektive, sehen allerdings nicht nur eine Hand im Bildausschnitt, sondern agieren mit Annes Armen. Waffen und Material steckt die Heldin in ihren Gürtel. Um solche Gegenstände zu benutzen, sieht man nach unten und nimmt eines der Objekte in die Hand. Auf eine Inventarleiste oder Munitionsanzeige wird ebenfalls verzichtet, auch eine Lebensanzeige wird es nicht geben. Das Entwicklerteam will den Überlebenskampf so realistisch wie möglich gestalten. Wie sich dies auf das Gameplay auswirkt, wird sich erst anhand einer spielbaren Version zeigen. Der Spielablauf ist nicht in Levels unterteilt, sondern führt durch die verschiedenen Gebiete (Wälder, Steppen, Dörfer und Industriekomplexe) der Insel. Trespasser soll keine „Ballerorgie“ werden, sondern das Überleben auf der Saurier-verseuchten Insel in den Mittelpunkt rücken. Natürlich muß sich Anne verteidigen, aber nicht zwangsläufig jede Kreatur ins Visier nehmen. Wichtig wird zum Beispiel sein, Verletzungen zu kurieren, für Nahrung zu sorgen und sich auszuruhen. Puzzles sind als realistische Problemstellungen aufgebaut, die sich aus der Spielumgebung und Situation ergeben. Eine große Rolle wird dabei die implementierte Spielphysik sein. Eine eingestürzte Holzbrücke kann mit einem Baumstamm und einem Seil überwunden werden, eine verschlossene Tür wird einfach eingetreten oder aufgeschossen. Wenn es Dreamworks gelingt, die angekündigten Features vernünftig umzusetzen, darf man sich auf einige wirkliche Innovationen freuen. Spielen dürfte sich Trespasser wie eine Mischung aus Montezuma, Tomb Raider und einem typischen 3D-Shooter. **am**

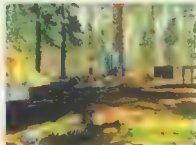
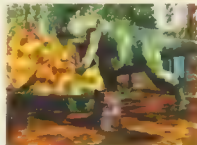
Info: <http://www.trespasser.com>

Bug Riders

ACTION Sportskäufer

Nachdem das Portfolio von GT Interactive in letzter Zeit recht Action-Shooter-lastig war, schlägt Bug Riders gänzlich neue Töne an: Es handelt sich bei diesem Titel um ein Rennspiel der besonderen Art. 22 Charaktere stehen zur Auswahl, um in einem abgefahrenen Rennen auf Riesenkäfern verzwickte 3D-Kurse zu bewältigen. Bug Riders bietet 3D-Beschleuniger-Support und soll angeblich selbst bei hohem Detailaufkommen auf dem Bildschirm durchweg eine Framerate von 30 fps gewährleisten. Zuweilen werden beim Leveldesign vage Erinnerungen an Segas Panzer Dragoon wach, aber Bug Riders bietet dem Spieler mehr Bewegungsfreiheit und sehr abwechslungsreiche Settings. Insgesamt kann der Spieler unterwegs 16 verschiedene Waffen auf sammeln, mit denen er seinen Kontrahenten auf der Rennstrecke kräftig einheizen darf. Die PC-Version des Programms wartet darüber hinaus mit einem Zweispiel-Modus über Modem auf. **ha**

Info: <http://www.gtinteractive.com>



Die digitale Fortsetzung des Kinostreifens Lost World soll in Sachen Grafik-Engine alles bisherige in den Schatten stellen.

Indy Racing: Road to the Indianapolis 500

RENNSPIEL Kreis-Auswahl

Ups! Kaum hat sich Microsofts CART Precision Racing verschoben, steht auch schon das nächste Indy Car-Spiel in den Startlöchern. Die Interactive-Abteilung von US-Mediengigant ABC läßt Ihre Renner schon im Januar mit Lizenz auf acht Originalkurse los, verzichtete aber zugunsten einer schnellen SVGA-Engine auf den 3Dfx-Support. Fünf verschiedene Spielmodi, darunter tatsächlich das legendäre Indy 500-Rennen, diverse Multiplayer-Optionen für Netzwerke und Internet und ein exaktes Tuning- und Setup-Modell sollen für perfekte Rennatmosphäre sorgen. Erstaunlich: Neben den normalen Indy-Boliden dürfen Sie auch Dragster und Fun Cars über die Pisten scheuchen. **cb**

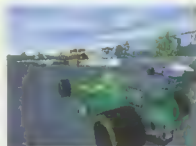
Info: <http://www.abcdinteractive.com/>



In Bug Riders liefern Sie sich heiße Wettrennen auf den Rücken von Rieseninsekten. 3D-Beschleuniger-Unterstützung sorgt dabei für das nötige Tempo und spektakuläre grafische Effekte.



Witzig! Die Strandbuggies haben nicht ganz so viel Grip auf den Hochgeschwindigkeits-Kursen.



Verwirrend oder beeindruckend? Die ABC-Cockpits verfügen über zig Digitalanzeigen.

Dark Vengeance

ROLLENSPIEL
Racheengel

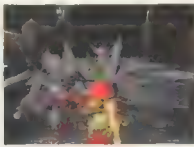
Seit mehr als 2 Jahren arbeitet Reality Bytes an einem äußerst ehrgeizigen Projekt. Dark Vengeance wird ein 3D-Action-Rollenspiel mit fünf grundverschiedenen Helden und charakterspezifischer Story! Barbar, Jäger, Zauberer, Druide und Assassin stehen zur Auswahl. Mit Schwert, Bogen, Zaubersprüchen und Fallen können die über 40 verschiedenen Gegner aus dem Weg geräumt werden. Zudem soll Dark Vengeance eine hervorragende Mehrspieleroption enthalten.

Bis zu 32 Spieler dürfen sich über das Internet ein Deathmatch liefern oder zusammen Abenteuer bestehen. Reality Bytes hat angekündigt, daß Dark Vengeance alle verbreiteten 3D-Beschleunigertarten und MMX unterstützen wird. Über das Erscheinungsdatum sagt der Hersteller aber immer noch das gleiche: „Bald... wenn es perfekt ist!“ ag

Info: <http://www.realbytes.com/DV>



Mit Schwert und Magie lassen sich die Monster besiegen. Die 3D-Perspektive ändert sich automatisch mit der Bewegung der Charaktere, so daß die Übersichtlichkeit leicht gewahrt bleibt.

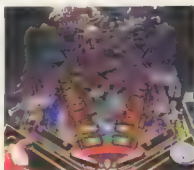


Addiction Pinball

FLIPPER Groschengräber für den PC

Ein Flipperspiel wird MicroProse für den Entwickler Team 17 veröffentlicht. Die Analyse der besten echten Groschengräber soll bei Auflösungen von bis zu 1.600x1.200 bei 65.000 Farben einen bislang nie dagewesenen Realismus garantieren, verspricht das Programmiererteam. 1.200 Megabyte komprimierter Daten ermöglichen die Darstellung vieler Renderanimationen auf dem Scoreboard. Unter anderem basiert einer der Fische auf dem Spieleklassiker Worms. hfr

Info: <http://www.team17.com/pinball/index>.



World Rally Fever ist einer der Flippertische bei Addiction Pinball. Manga-Cartoons verleihen ihm Zeichentrackflair.

NBA Action '98

SPORT Duell der Riesen

Das actionorientierte Basketballspiel mit dem entsprechenden Titel NBA Action '98 will Sega im Januar für den PC auf den Markt bringen. Geboten werden alle 29 Teams der nordamerikanischen Profiligen und über 340 Spieler. Die Statistiken beruhen auf der Saison '96/97. Das Gameplay macht Alley-oops genauso möglich wie Pässe hinter dem Rücken und „blinde“ Zuspiele. Die Akteure können transferiert und editiert werden. Nach einem Übungsspiel darf man sich an freundschaftlichen Vergleichen, Playoffs oder einer ganzen Saison versuchen. hfr

Info: <http://www.sega.com/products/games/01658.html>



Der Herr, der rechts im Bild die Szene beobachtet, ist Dennis Rodman, der sich diesmal mit roten Haaren präsentiert.

The Golf Pro

SPORTSPIEL Löcher, die die Welt bedeuten

Unter den 15 meistverdienenden Sportlern befinden sich gleich drei Golfer. Da der restliche Teil der Weltbevölkerung aber wohl kaum an die „Lochtöpfe“ dieser Welt gelangt, haben findige Köpfe Computergolf erfunden, das mit Links LS '98 seine Referenz gefunden hat. Mit The Golf Pro will Empire daran rütteln. Mit dem MouseDrive präsentieren die Engländer eine Weiterentwicklung des „Swing“. Die Render-Kurse St. Mellion (England) und Hilton Head National (USA) werden mitgeliefert, für Anfänger gibt's Tips von Pro Gary Player und ein Handicap-System. Zumindest in Multiplayer-Matches soll ab Januar auch ein Turnier-Modus zur Verfügung stehen. cb

Info: <http://www.empire.co.uk/>



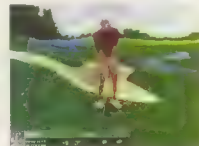
Mit Hilfe des MouseDrives sollen die Schläge noch genauer und realistischer werden.

Jack Nicklaus Golf 5

SPORTSPIEL Und locht und locht und locht...

Das Urgestein der (Computer-)Golfszene schlägt in Kürze zum fünften Mal zu. Accolade präsentiert in Jack Nicklaus 5 komplett neue 3D-Golfer und mit Hualalai Resort (Hawaii), South Shore (Las Vegas), Nicklaus North (Kanada) und Juliet (Irland) vier neue Originalkurse. Auch soll im Januar zum ersten Mal der MouseSwing zum Einsatz kommen. Wieder dabei ist der Nicklaus-Kursdesigner, mit dem Sie via Drag and Drop schnell eigene Plätze zusammenzimmern und somit den Lochspaß beliebig lange ausdehnen können. Golf-Fans dürfen sich also auf den Winter freuen. cb

Info: <http://www.accolade.com>

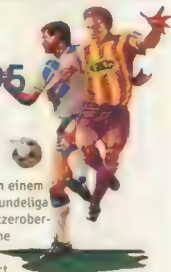


Jack's back! Das neue 3D-Modell löst besonders die Animationen weicher erscheinen.

Bundesliga Manager Win 95

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Klassiker kommt im neuen Gewand



Die Firma Software 2000 arbeitet fleißig an einem Konzept für die Windows-95-Version ihres Bundesliga Managers. Er wird nicht nur für diese Benutzeroberfläche optimiert, sondern enthält auch etliche neue Features. Registrierte Kunden des Vorgängers sollen über ein Mailing informiert werden und ein günstiges Update erhalten – der Preis steht allerdings noch nicht fest. Läuft alles nach Plan, steht der neue Bundesliga Manager Win 95 Ende März in den Läden. Unter anderem sind folgende neue Features vorgesehen: aktuelle Transferdaten der Saison 97/98; überarbeitete Grafiken für Spieldarstellung und Anzeige der Aufstellung; vor jeder Partie können Standardschützen für Freistöße und Eckbälle festgelegt werden; freie Wahl von Freundschaftsspielen im WM-Modus; Mannschaftsprämien wie beim BM Hat trick; Champions League mit nunmehr 24 Teams (im Startmenü wähl- und editierbar) und levelbezogenem Prämiensystem; Editiermöglichkeit für ausländische Clubs und deren Wappen. Außerdem wird an mehreren kleinen Punkten gefeilt, die Design- und Gameplay betreffen. hfr

Info: Software 2000, Max-Planck-Straße 9, 23291 Eutin

Falcon 4.0

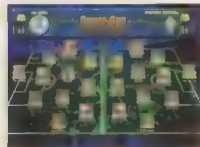
FLUGSIMULATION Die graue Eminenz kehrt zurück

Einer der ersten (1991) und zugleich besten F-16 Simulatoren war der Falcon 3.0 von MicroProse. Im März soll endlich die Version 4.0 fertiggestellt sein. Ein Echtzeit-Szenario führt Sie nach Korea, wo über einen Kampagnen-Manager Einsatzorte selbst ausgewählt werden müssen. Als Squadron-Leader entscheiden Sie selbst, in welche Kämpfe eingegriffen wird, damit der Konflikt eingedämmt werden kann. Das Einsatzgebiet erstreckt sich über die gesamte koreanische Landzunge. Unter Zuhilfenahme von Satelliten- und Luftbildern haben die Designer das Gebiet beider Staaten umgesetzt, und die F-16 kann topographisch exakt von den Meeresküsten Südkoreas bis hinauf in die Bergegebiete des Nordens fliegen. Simuliert wird das aktuellste Modell des Kampfflugs, der mit dem neuen APG-68-Radar und HARM-Zielsystem ausgestattet ist und damit über zehn verschiedene Radar- und HUD-Modi verfügt. Falcon 4.0 wird mit neben SVGA und 16 Bit-Farbtiefe auch 3D-Beschleuniger unterstützen. am

Info: <http://www.microprose.com>



Viel Wert legen die Designer auf realistische Landschaften. Schon der Canyonflug ist überzeugend.



Screenshots aus der Konzeptphase der neuen BM-Version: Es soll unter anderem möglich sein, die Elfmeterschützen direkt im Spielablauf zu bestimmen.

Gerüchte & Notizen

→ Das nächste Echtzeitstrategiespiel von Westwood wird nicht Command & Conquer 3 – Tiberium Sun, sondern Dune 2000 sein. Bereits vor 4 Jahren stellte die renommierte Softwarewerkstatt mit Dune 2 das erste konventionelle Echtzeitstrategiespiel vor. Die Story des nächsten Dune basiert wieder auf dem gleichnamigen SF-Roman von Frank Herbert.

→ Der Erwerb eines Uni-Diploms für Spieledesign ist jetzt erstmals an der University of Abertoy (Dundee, England) möglich. Hierfür wurde extra ein virtuelles Labor mit Geräten für rund DM 230.000,- eingerichtet. Hinter dem Projekt steht DMA Design-Chef David „Lemming“ Jones.

→ Die Silent Hunter Commanders Edition von Mindscape beinhaltet neben dem Spiel drei Mission-CDs (eine bisher unveröffentlichte), womit jetzt 45 Missionen in sechs Kampagnen zur Verfügung stehen. Zu einem Preis von ca. 80 Mark ist dies in erster Linie nur für Neukauf ein lohnendes Angebot.

→ Im März steht bereits das nächste Rennspiel der Indy Car-Serie an. Psychognosis arbeitet derzeit fieberhaft an Newman Haas Racing und will durch die Kooperation mit dem Rennstall auch sämtliche Lizenzen erwerben.

→ Für Madden NFL 98 von EA Sports ist jetzt der 3Dfx-Patch verfügbar. Sie finden ihn auch auf der Cover-CD.

→ Ikarion hat sein Versprechen gehalten. Mittlerweile ist das zweite Update verfügbar (auf der Cover-CD), und Demonworld läuft ziemlich stabil. Ab einem Achtfach-Speed-CD-ROM-Laufwerk kann sogar auf eine Vollinstallation verzichtet werden, ohne im Gegenzug lange Ladezeiten in Kauf zu nehmen.

→ Microsoft hat den Europa-Release von CART Precision Racing erst einmal auf Februar verschoben. Die KI der Computerfahrer der in den USA bereits erhältlichen Simulation soll noch verbessert werden.

→ Take 2 Interactive bastelt an einer weiteren F-22-Flugsimulation. Herausragendes Merkmal ist, daß Jetfighter Full Burn eine ausgeprägte Hintergrundgeschichte und Pilotenkarriere à la Strike Commander bieten soll, was in ausführlichen Filmsequenzen präsentiert wird.

→ Westwood will angeblich in Kürze eine neue Spielserie für den Familienbereich starten. Das erste Produkt soll eine Kompilation aus mehreren Kartenspielen sein und bereits Ende des Monats zunächst in den amerikanischen Handel kommen.

HIT-COUNTDOWN

ACTION

| | | | | |
|-------------------------|------------------|--------------------|------------|----|
| Dankafana | 3D Action | ION Storm | 1. Quartal | 98 |
| Deathtrap Dungeon | Action Adventure | Endis Interactive | Dez | 97 |
| Descent 3 | 3D Action | Paradox Software | 1. Quartal | 98 |
| Earthsiege 3 | Action | Sierra | Dez | 97 |
| Forsaken | 3D Action | Probe | Jan | 98 |
| Half-Life | 3D Action | Sierra | Feb | 98 |
| H.F.O. 7 | Action | Hasbro Interactive | Feb | 98 |
| MechWarrior 3 | Action | MicroProse | 2. Quartal | 98 |
| Pandemonium 2 | Jump&Run | Crystal Dynamics | 1. Quartal | 98 |
| Wing Commander Prophecy | Action | Origin | Jan | 98 |

ADVENTURE

| | | | | |
|----------------------------------|-----------|----------------------|------------|----|
| Gabriel Knight 3 | Adventure | Sierra | 2. Quartal | 98 |
| Grim Fandango | Adventure | Lucas Arts | 3. Quartal | 98 |
| King's Quest 8: Mask of Eternity | Adventure | Sierra | Mar | 98 |
| Quest for Glory 5: Dragonfire | Adventure | Sierra | Feb | 98 |
| Simon the Sorcerer 3 | Adventure | Adventure Soft | 3. Quartal | 98 |
| Star Trek: Return to Vulcan | Adventure | Interplay | 1. Quartal | 98 |
| The X-Files | Adventure | Fox Interactive | 1998 | |
| Warcraft Adv. Lords of the Clan | Adventure | Blizzard | 1. Quartal | 98 |
| Woodruff 2 | Adventure | Sierra/Coktel Vision | 1. Quartal | 98 |

RENNSPIEL

| | | | | |
|----------------------|-----------|-------------------|------------|----|
| Micro Machines 3 | Rennspiel | Codemasters | 1. Quartal | 98 |
| Power F1 Version 2.0 | Rennspiel | Endis Interactive | Jan | 98 |
| Sega Touring Car | Rennspiel | Sega | Jan | 98 |
| Vette | Rennspiel | MicroProse | 1. Quartal | 98 |

ROLLENSPIEL

| | | | | |
|-----------------------------|------------|--------------------|------------|----|
| Dark Vengeance | Roulespiel | Really Bytes | 1. Quartal | 98 |
| DSA 4 LMK | Roulespiel | Attic | 1. Quartal | 98 |
| Might & Magic 6 | Roulespiel | sDO | 1. Quartal | 98 |
| Return to Kronor | Roulespiel | 7th Level | 1998 | |
| The Dark Project | Roulespiel | Looking Glass | Dez | 97 |
| The Elder Scrolls: Redguard | Roulespiel | Bethesda Softworks | Dez | 97 |
| Ultima 9 | Roulespiel | Origin | 3. Quartal | 98 |
| Wizardry 8 | Roulespiel | Sir Tech | 3. Quartal | 98 |

SIMULATION

| | | | | |
|-------------------------|-------------------|-----------------|------------|----|
| CART - Precision Racing | Flugsimulation | Microsoft | Feb | 98 |
| Falcon 4.0 | Kampfflugzeug-Sim | MicroProse | Mar | 98 |
| Flight Unlimited 2 | Flugsimulation | Looking Glass | Jan | 98 |
| Grand Prix Legends | Rennsimulation | Sierra/Papyrus | 3. Quartal | 98 |
| M1 Tank Platoon 2 | Panzer-Simulation | MicroProse | 1. Quartal | 98 |
| Red Baron 2 | Flugsimulation | Sierra | Dez | 97 |
| Sierra Pro Pilot | Flugsimulation | Sierra | Feb | 98 |
| X-Cal | Rennsimulation | Virgin/Bethesda | 1. Quartal | 98 |

SPORT

| | | | | |
|----------------------|----------------------|-----------|------------|----|
| Game, Net & Match | Tennis-Simulation | Blue Byte | März | 98 |
| NHL Breakaway Hockey | Eishockey-Simulation | Acclaim | Dez | 97 |
| UEFA | Fußball-Simulation | Ocean | 1. Quartal | 98 |

STRATEGIE

| | | | | |
|------------------------------|---------------------------|-----------------------|------------|----|
| Anno 1602 | Aufbau-Strategiespiel | Sunflowers/MAX Design | Feb | 98 |
| Civilization 3 | Strategie (rundenbasiert) | MicroProse | 3. Quartal | 98 |
| Dominion | Strategie (Echtzeit) | 7th Level | 1998 | |
| Guardians: Agents of Justice | Strategie (Echtzeit) | MicroProse | 1. Quartal | 98 |
| Mayday | Strategie (Echtzeit) | Media Publishing | Dez | 97 |
| Mech Commander | Strategie | MicroProse | Dez | 97 |
| Perry Rhodan | Strategie (rundenbasiert) | Bornio | 1. Quartal | 98 |
| Populous 3: The Third Coming | Strategie (Echtzeit) | Electronic Arts | Feb | 98 |
| Rebellion | Strategie (rundenbasiert) | LucasArts | 2. Quartal | 98 |
| Siege | Strategie (Echtzeit) | Konami | Apr | 98 |
| SimCity 3000 | Aufbau-Strategiespiel | Maxis | 1. Quartal | 98 |
| StarCraft | Strategie (Echtzeit) | Blizzard | Jan | 98 |
| Urbk | Strategie (Echtzeit) | Cryo | 1. Quartal | 98 |
| War of the Worlds | Strategie (Echtzeit) | Rage Software | Feb | 98 |

WISSEN

| | | | | |
|---------------------------|-----------------------|---------------|------------|----|
| Flughafen-Manager | Wirtschaftssimulation | 21st Century | 1. Quartal | 98 |
| Hattrick! Wins | Wirtschaftssimulation | Ilkarion | 1. Quartal | 98 |
| Bundesliga Manager Win 95 | Wirtschaftssimulation | Software 2000 | März | 98 |

Evolution

SIMULATION/STRATEGIE

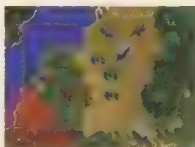
Mutanten-Stadt

Nach Maxis' SimLife wagt sich nun Discovery Channel an eine Simulation des Lebens und Überlebens. Sie treten gegen andere Spieler mit einer simplen Lebensform an und müssen daraus die dominierende Rasse der Erde formen. Experimentieren Sie mit genetischem Material und machen Sie Ihre Viechereien widerstandsfähig gegen klimatische Änderungen. Insgesamt lassen sich mehr als 170 gerenderte 3D-Kreaturen erzeugen, jede davon aus rund 300 Parametern zusammengesetzt. Im Februar dürfen Sie der Welt ein eigenes Gesicht verschaffen. **cd**

Info: <http://www.discovery.com>



Die Rückkehr der Dinos? Mit Evolution kein Problem!



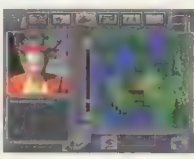
Damit sich Ihre Viecher wohlfühlen, müssen Sie für die richtigen Umweltbedingungen sorgen.

Deadlock 2

STRATEGIE SimWeltraum

Neben zahlreichen neuen Gebäuden, Einheiten, Technologien und sogar mehreren Welten verspricht Accolade für den Nachfolger eine verbesserte Künstliche Intelligenz und vereinfachte Steuerung. Außerdem soll der 2. Teil einen Editor enthalten. Ähnlich wie Blizzards BattleNet ist ein vergleichbarer Server geplant, über den sich Deadlock-Spieler im Internet treffen und kostenlos Matches eröffnen können. Deadlock 2 war eigentlich für das Weihnachtsgeschäft geplant, wurde jetzt aber in das erste Quartal '98 verschoben. **ag**

Info: <http://www.accolade.com/products/deadlock2/index.htm>



Auch im zweiten Teil wird wieder um die Wette kolonisiert. Oben die Karte der einzelnen Sektoren.



Die Einrichtungen in den Stützpunkten dienen der Förderung und Verarbeitung von Ressourcen.

Civilization II-Veteran Brian Reynolds ist für das Design von Alpha Centauri verantwortlich.



Alpha Centauri

STRATEGIE Das „echte“ Civilization 3?

Firaxis, die neue Firma des Spiele-Gurus Sid Meier, will mit Alpha Centauri den eigentlichen dritten Teil zu Civilization auf den Markt werfen. Dabei handelt es sich um ein Aufbaustrategiespiel, bei dem man fremde Planeten mit einer von sieben Rassen besiedelt. Eines der wichtigsten Features wird die Forschungsfunktion sein, mit der man eigene Einheiten konstruieren kann und sich nicht zwangsläufig an vorgegebenem Gerät orientieren muß. Der Fuhrpark kann zu einem Mix aus Land-, See- und Luftstreitkräften mit Projektile- oder Energiewaffen oder Dutzenden von Spezialfunktionen wie Geländeänderung ausgebaut werden. Der Titel soll im August 1998 erscheinen. **Info:** Electronic Arts, Pascalstraße 6, 52076 Aachen



So soll die Packung von Alpha Centauri aussehen.

Monopoly Star Wars

WÜRFELSPIEL Glücks- und Jedi-Ritter

Ins Star Wars-Universum hat Hasbro Interactive das Gesellschaftsspiel Monopoly gebeamt. Wie beim Original geht es darum, durch Geschick beim Handeln mit Liegenschaften und durch Glück beim Würfeln reichster Spieler zu werden. Statt der üblichen Straßen dürfen Sternenzerstörer, der Imperiale Palast oder der Planet Dagobah gekauft werden. Bei den Ereignis- und Gesellschaftskarten winken Finanzspritzen aus dem Ewok-Festival-Fonds, und es drohen schmerzliche Tributzahlungen an Jabba. Als Spielfiguren dienen bekannte Star Wars-Charaktere. Monopoly Star Wars ist bereits erhältlich. **Info:** Hasbro Interactive, Borselstraße 16c, 22765 Hamburg



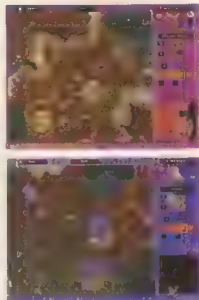
Zwischen dem Würfeln und dem Handel mit Liegenschaften gibt es bei Star Wars Monopoly Reihenfolgen zu sehen.

War Wind 2

ZEITZEITSTRATEGIE Sturmwarnung

Im zweiten Teil von War Wind landen auch noch Menschen auf dem Planeten Yavaun. Insgesamt hat man wieder die Wahl zwischen vier unterschiedlichen Völkern, die jeweils eine Kampagne von über zehn Missionen bestehen müssen. Zahlreiche neue Einheiten und Spezialfertigkeiten der einzelnen Rassen sorgen für ein abwechslungsreiches Spielerlebnis. Auch an der Darstellung wurde weiter gefeilt. War Wind 2 erinnert zwar immer noch leicht an Warcraft, aber die neue Grafik sorgt für ein weiteres Unterscheidungsmerkmal. Die Vollversion steht eventuell noch knapp vor Weihnachten in den Regalen. **ag**

Info: <http://www.ssonline.com/warwind2/main.html>



Normal in War Wind: die Mischung aus Science-Fiction und Fantasy.

Leisure Suit Larry's Casino

GESCHICHTLICHKEIT

Verhinderter Frauenheld am Glücksrad

Nach „Yacht nach Liebe“, dem sechsten Teil von Larry Laffers Abenteuern, schlägt Sierras Kult-Designer Al Lowe für den nächsten Larry-Titel nun völlig neue Wege ein. Den Schwerenöter im Polyester-Anzug verschlägt es diesmal nach Las Vegas, wo er neben seinem Faible für die holde Weiblichkeit im Casino seiner Spiel Leidenschaft frönen kann. Natürlich wird Larry auch in Las Vegas bei der Damenwelt in jedes erreichbare Fettnäpfchen treten, aber als Spieler können Sie Ihr Glück u. a. am Pokertisch, beim Roulette und beim Blackjack versuchen oder Ihr Kleingeld in einen einarmigen Banditen stecken. Larry's Casino macht zwar auch schon alleine jede Menge Spaß, ist aber speziell für Matches via Internet ausgelegt. Leisure Suit Larry's Casino soll im 2. Quartal 1998 auf den Markt kommen. Wer nach sechs Larry-Adventures und einem Spielhöhlenbesuch immer noch nicht genug von dem Schürzenjäger hat, kann sich seine tägliche Ration Larry Laffer jetzt auch in Buchform verabreichen: Steve Whittons Roman „Die verrückten Abenteuer des Larry Laffer“ basiert auf „Yacht nach Liebe“ und ist bei Bastei Lübbe zu einem Preis von DM 12,90 zu haben. **ha**



Das Buch zum Spiel: Steve Whittons Roman greift Elemente aus Leisure Suit Larry 7 noch einmal auf etwas andere Art auf.



Auch im Spielcasino muß Larry nicht auf Einblicke in die unergründlichen Tiefen des weiblichen Wesens verzichten.



EURE ARMADA STEHT
BEREIT, SIR!

TREIBE HANDEL,
ERÖBERE FREMDE HÄFEN
UND FLOTTEN.
MIT GEDULD,
WEISHEIT UND
GESCHICK
WIRST DU ZUM

Herrscher der Meere



ERHÄLTICH AB NOVEMBER 1997



Jetzt zuschlagen:

1 Spiel gratis!

Werben Sie einen neuen Abonnenten für **PC ACTION** oder **PC ACTION PLUS** und erhalten Sie als Dankeschön eine der unten abgebildeten Prämien – kostenlos! Dieses Angebot gilt nur für Leser, die nicht innerhalb der letzten 12 Monate schon Abonnent waren!



Blade Runner

Basierend auf dem kultigen Film mit Superstar Harrison Ford in der Hauptrolle, inszenieren die Westwood Studios ein bisher nie dagewesenes Action-Adventure. Atemlose Spannung, perfekt gerenderte Kulisse, avante-gardistische Animationen, herausfordernde Einsätze und brachiale Action – dafür bürgen die Macher von Super-

herhits wie Command & Conquer, Alarmstufe Rot und Lands of Lore 2, die mit Blade Runner nahtlos an die Weiterfolge anknüpfen dürfen. Nicht nur für Fans der berühmten Kinoklassiker ein Erlebnis!

Systemvoraussetzungen:

Pentium 90, 16 MB Ram, 4x CD-ROM, HD 126 MB



Floyd

Simon Woodroffe (der Designer der beiden Mega-Adventures Simon the Sorcerer 1 und 2) und sein Adventure Soft-Team präsentieren mit Floyd ihren neuesten Kreation. Floyd ist ein knuddliger, Außerirdischer, der im Kampf gegen einen totalitären Überwachungsstaat wahnwitzige Abenteuer erlebt. Freuen Sie sich auf vier CD-ROMs rand-

voll mit haarsträubenden Gags, Puzzles der logischen Sorte und komplett gerenderten Grafiken und Animationen. Übrigens: In der deutschen Version lauschen Sie den Synchron-Stimmen von Brad Pitt und Whoopi Goldberg!

Systemvoraussetzungen:

Pentium 100, 16 MB Ram, 4x CD-ROM, HD 126 MB



F1 Manager Professional

Software 2000 läßt auch in diesem Jahr die Motoren aufheulen: In der Professional-Version des PC Games Award-prämierten F1 Manager 96 übernehmen Sie erneut die Leitung eines Formel 1-Kennstalls. Entwicklung, Sponsoring, Marketing, Vertragsverhandlungen – das sind nur einige Ihrer vielfältigen Aufga-

ben auf dem Weg zur Fahrer- und Konstrukteurs-Meisterschaft. In dieser realitätsnahen Wirtschaftssimulation erleben Sie hautnah das aufregende Geschehen hinter den Kulissen des verschlungenen packenden Wettbewerbs auf dem 3D-Rennstrecke.

Systemvoraussetzungen:

486 DX/2-66, 16 MB RAM, 2x



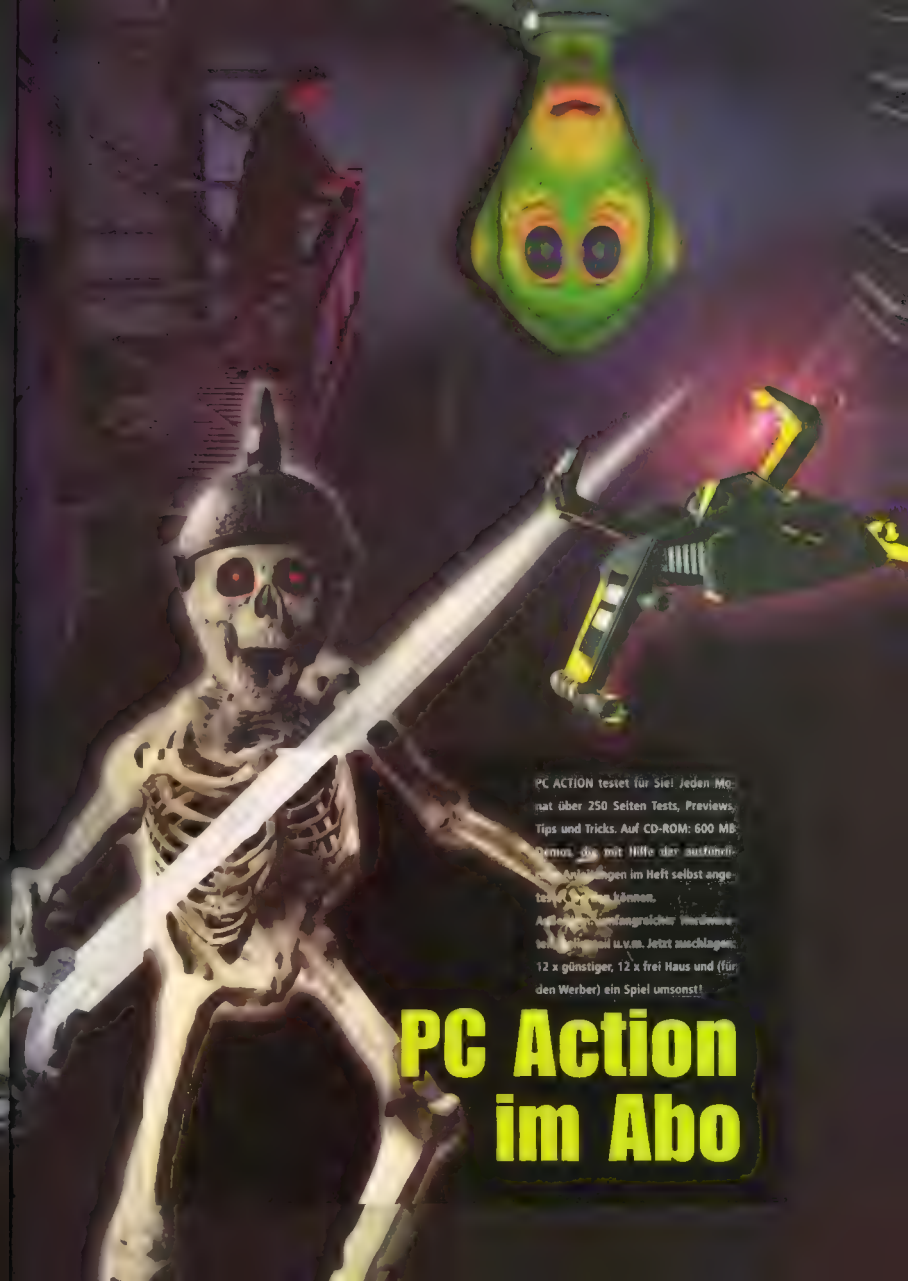
Acclaim Fun Pack

Gleich drei absolute Must-have-Klassiker aus dem Hause Interplay stecken im Acclaim Fun Pack. Da wäre zum einen das Mega-Rollenspiel Stonekeep, das zu nächstrelangen Streifzügen durch finstere Dungeons einlädt. Im Strategiespiel Conquest of the New World sind Sie bei der Eroberung und Besiedlung

Amerikas an vorderster Front dabei. Und in Descent 2 erwartet Sie wie schon beim Vorgänger schwindelerregende 360°-3D-Action an Bord eines Raumschiffes. Drei Spiele aus drei der beliebtesten Genres in einem Paket!

Systemvoraussetzungen:

486 DX/2-66, 16 MB RAM, 2x



PC ACTION testet für Sie! Jeden Monat über 250 Seiten Tests, Previews, Tips und Tricks. Auf CD-ROM: 600 MB Demos, die mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft selbst getestet werden können.

Auf jeden umfangreicher Verdienst: teilnehmend U.V.M. Jetzt zuschlagen: 12 x günstiger, 12 x frei Haus und (für den Werber) ein Spiel umsonst!

PC Action im Abo



Gewinnspiel Beta-Test

Microsoft & PC Action suchen begeisterte Rennspieler

In Kooperation mit PC Action sucht Microsoft für seine fast fertiggestellte Indy Car-Simulation CART Precision Racing noch zehn Beta-Tester. Teilen Sie Ihren Teil dazu bei, daß CART Precision Racing in der Endversion makellosen Spielspaß bietet. Gehören Sie zu den zehn „Auserwählten“, die an Microsofts Beta-Test teilnehmen, bekommen Sie vom Hersteller per Post eine aktuelle Vorabversion des Spiels komplett mit einer Entwurfsskizze des Handbuchs zugeschickt. Per e-Mail oder Brief teilen Sie Microsoft dann Ihre Eindrücke von CART Precision Racing mit, geben den Entwicklern Anregungen zum Spieldesign und machen Angaben zu allen Aspekten, die Sie für wichtig halten. Nach Ablauf der Beta-Testphase schicken Sie die Vorabversion des Programms an Microsoft zurück und erhalten als Dankeschön ein Exemplar der endgültigen Verkaufsversion sowie eine Urkunde über Ihre Teilnahme am Microsoft-Betatesting.

Systemvoraussetzungen:

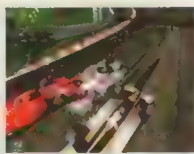
System: Windows 95
Prozessor: PC mit Pentium 75 oder höher
Speicher: mind. 8 MB RAM
Grafikmodus: SVGA-Bildschirm
CD-ROM: 2x-Laufwerk
Festplatte: 20 MB
Sound: Windows 95-kompatible Soundkarte

Steuerung: Microsoft Mouse oder kompatibles Zeigegerät, Joystick oder Force Feedback Joystick

Empfohlen: MMX-Prozessor, Direct 3D-kompatible Grafikkarte

Ihre Bewerbung richten Sie bitte an:
Computec Verlag • Redaktion PC Action
Kennwort: „Beta CART Precision Racing“
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Damit die verantwortlichen Entwickler keine Zeit verlieren, gewinnen die ersten zehn Einsender. Gehen am ersten Tag mehr als zehn Einsendungen ein, entscheidet das Los. Teilnehmen kann jeder Leser, außer Beschäftigte von Microsoft und des Computec Verlags. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Mit CART Precision Racing will Microsoft nun auch auf dem Rennspiel-Markt ein gewichtiges Wort mitreden.

ScruTyny in the Great Round

Interaktive Kunst auf CD-ROM

Die New Yorker Grafikerin Tennessee Rice Dixon schuf zusammen mit dem Multimedia-Künstler Jim Gasperini und dem Musiker Charlie Morrow das interaktive Kunstwerk „ScruTyny in the Great Round – Eine Collage der Lebensmysterien“, in dem es um „Geschichte, Zeit und das unterschiedliche zeitliche Erleben verschiedener Menschen“ geht. Dixon begreift das Leben hierbei „als einen Zyklus und als etwas, das sich stetig erneuert“. Die intuitiv zu bedienende CD-ROM hält für den Benutzer eine Vielzahl komplexer Collagen bereit, in denen sich durch Anklicken von Hotspots zuweilen recht überraschende Prozesse in Gang setzen lassen. Neben dem „eigentlichen“ Werk enthält die CD-ROM auch Interviews mit den beteiligten Künstlern, in denen diese ausführlich zu ihren Intentionen Stellung nehmen. ScruTyny in the Great Round ist in der amerikanischen Originalfassung mit deutschem Begleitheft zum Preis von DM 59,95 über die Medienabteilungen der Kaufhäuser zu haben. ha Info: <http://www.didi.com/scrutyny>



Die filigranen Collagen von ScruTyny in the Great Round lassen dem Betrachter viel Raum für eigene Interpretationen.

Die maxupport Internet-seite

Hilfe bei Spieler-Problemen

Das findige Unternehmen Maxupport hat es sich zum Ziel gesetzt, namhafte Spielefirmen in Deutschland bei der Dienstleistung am Kunden zu unterstützen. Natürlich sind die hilfreichen Geister auch im Internet präsent und übernehmen dort für eine wachsende Zahl von Softwarehäusern den Produkt-Support. Gegenwärtig finden Sie unter der Adresse <http://www.maxupport.de> die hilfreichen Informationen, (Komplett-) Lösungen, Downloads sowie Frequently Asked Questions-Files unter anderem zu Spielen von Eidos (Tomb Raider 2), Cryo Interactive (Atlantis etc.) und Magic Bytes (Have a NICE Day). In Kürze wird auch Hasbro Interactive auf der maxupport-Seite vertreten sein. Neben den „offiziellen“ Tips bietet maxupport auch ein „Gästebuch“, in dem sich User gegenseitig bei Spiele-Problemen helfen können. ha Info: <http://www.maxupport.de>

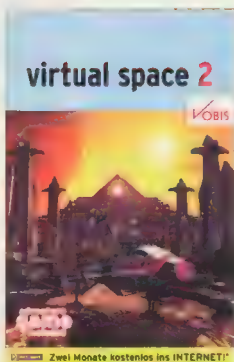
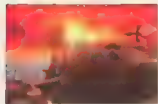
FOTO DES MONATS



„Lara goes Art“ – unter diesem Slogan initiierte Eidos vor einiger Zeit eine Kunstausstellung, mit der Künstler aller Sparten dazu animiert werden sollten, Werke zu schaffen, in denen die Tomb Raider-Heldin Lara Croft im Mittelpunkt steht. Die ansprechendsten Ergebnisse dieses Appells wurden Ende Oktober auf einer Vernissage im Hamburger Mojo Club den rund 500 geladenen Gästen aus Industrie, Handel und Medien präsentiert. Von der Tuschezeichnung über Comics, Öl- und Airbrush-Gemälde bis hin zu Plastiken und Mode-Kreationen reichte die Palette der Werke, die die 21 vertretenen Künstler vorstellten.

Der Weltraum. Unendliche Weiten, die nie ein Mensch zuvor enträtselt hat. Warum solltest Du der erste sein?

VOBIS



9,90

Virtual space 2 ist da - die Adventure-CD-ROM mit dem zweiten Teil von Space Bermuda. Deine Mission: Lütfe das Geheimnis eines verlassenen Wüstenplaneten. Aber Vorsicht: Dich erwarten komplexe Welten und Schwierigkeitsgrade, die auch erfahrene Spieler

herausfordern. Dabei verwöhnt Dich ein Grafik- und Sound-Erlebnis der Spitzenklasse mit 360-Grad-Szenen und phantastischen Animationen. Außerdem auf **virtual space 2**: Geballtes Wissen, das Configuration Center, in dem Du

Deine Hardware-Kenntnisse ausprobieren kannst, Innovationen, Glossary, Service & Support und eine zweimonatige Surf-Tour mit Metronet - ohne Grund-/Onlinegebühr, zzgl. Telefonkosten. Hol Dir **virtual space 2**. Jetzt und nur bei Vobis.

Virtual space 2
für galaktisch
günstige
9,90 DM.
Nur bei Vobis.

Nähere Informationen in allen
340 Vobis Stores oder unter:
Tel. 024 05/444 45 00
Fax 024 05/444 45 05
Vobis im Internet:
<http://www.vobis.de>

D-SAT 2.0

Deutschland von oben

Vor etwa einem Jahr sorgte Topware mit D-SAT 1.0 gehörig für Aufsehen: Plötzlich war es jedem PC-Besitzer möglich, ganz Deutschland aus der Perspektive eines russischen Forschungssatelliten in Augenschein zu nehmen. Nicht zuletzt die Verkaufszahlen von D-SAT 1.0, die im sechsstelligen Bereich lagen, dürften die Hersteller dazu bewegen haben, eine erweiterte Neuauflage des Produkts ins Auge zu fassen. Ab Dezember ist nun die 14 CDs umfassende Version 2.0 verfügbar, die neben lückenlosen Satellitenaufnahmen des gesamten Bundesgebiets auch Luftaufnahmen von 12 deutschen Ballungszentren bietet. Letztere können bis zu einem Maßstab von 1:2.000 herangezoomt werden, so daß an Häusern und auf Straßen auch noch winzige Details erkennbar sind. Bei Bedarf lassen sich auf den Satellitenkarten zur besseren Orientierung noch Vektordaten wie Autobahnen oder Ländergrenzen zuschalten. D-SAT 2.0 ist im einschlägigen Fachhandel zu einem Preis von DM 49,95 erhältlich. **ha** Info: <http://www.topware.de>



Für die hochauflösenden Luftaufnahmen der deutschen Ballungszentren kamen Kameras von Zeiss mit Reihenmeßkammer und 23x23 Bildformat zur Anwendung.

Dr. Hardware

Abtauchen in die Tiefen des PCs

Das umfassende PC-Analyse-Programm Dr. Hardware, unter DOS seit langem bewährt und geschätzt, ist nun auch in einer Windows-Version verfügbar. Mit diesem Tool haben Sie die Möglichkeit, detaillierte Informationen über BIOS, Hardwarekomponenten, Plug & Play-Einheiten, Treiber, Interrupt- und Speicherbelegung etc. abzurufen und Ihr System mit verschiedenen Benchmark-Tests auf seine Leistungsfähigkeit hin zu untersuchen. Neu sind u. a. spezielle Windows-Features, die über aktive Tasks, geladene Module und GDI Heap-Auslastung Auskunft geben. Dr. Hardware richtet sich sowohl an Profis als auch an Laien, die dank der übersichtlichen Oberfläche ebenfalls schnell an die gewünschten Informationen kommen. Besonders lobenswert ist die Aktualität des Programms, das auch ganz neue Hardware-Module problemlos erkennt. Dr. Hardware ist über den Vertrieb der CDV Software GmbH zum Preis von DM 34,95 zu haben. **ha** Info: CDV Software GmbH, Neureuter Straße 37b, 76185 Karlsruhe, <http://www.cdv.de>



Mit dem Analyse-Tool Dr. Hardware können Sie sich detailliert über die „Innereien“ und die Leistungsfähigkeit Ihres PCs aufklären lassen.

The Meaning of Life

Take 2 vertreibt Monty Python-CD-ROMs

Take 2 Interactive Software Europe haben von dem mittlerweile aufgelösten Publisher 7th Level die weltweiten Vertriebsrechte für die erfolgreiche Monty Python-PC-CD-ROM-Reihe übernommen. Bestandteile des Deals sind die bereits bekannten Produkte Monty Python's Complete Waste of Time, Monty Python & The Quest for the Holy Grail und der Desktop Pythonizer sowie der neue Titel Monty Python's The Meaning of Life, der im Januar 1998 in die Läden kommen soll. **ha** Info: <http://www.take2games.com>



Nach der erfolgreichen CD-ROM zum Film Monty Python & The Quest for the Holy Grail soll im Januar bei Take 2 auch eine Multimediale-Adaption von Monty Python's The Meaning of Life erscheinen.

HOTLINES

- Acclaim
02 11-52 32 22 24 Stunden am Tag
- Activision
0 61 02 94 51 45 Mo-Fr 15"-18"
- Art Department
02 34-9 32 05 00 Mo-Fr 15"-18"
- Ascaron
0 52 41-98 69 33 Mo-Fr 14"-17"
- Attic
0 14 15 5 43 23 Mo-Fr 10"-12" 13"-18"
- Blue Byte
02 08 450 88 88 Mo-Fr 15"-19", Fr 15"-19"
- BMG Interactive
01 80 530 45 25 Mo-Fr 10"-17"
- Bomco
0 61 07-54 51 45 Mo-Fr 15"-18"
- Capstone
0 40 38 11 13 Mo-Do 18"-20"
- Cryo Interactive
0 52 41 93 35 39 Mo-Fr 15"-18" Sa So 14"-18"
- Disney Interactive
0 69 46 56 55 Mo-Fr 11"-19"
- EF Multimedia
0 52 41 97 19 10 Mo-Fr 11"-20"
- Egmont Interactive
0 18 05 25 83 83 Mo-Do 18"-20"
- Eidos Interactive
0 18 05 22 31 24 Mo-Fr 11"-13" 14"-18"
- Electronic Arts
0 24 08 04 05 55 Mo-Fr 10"-12" 14"-17"
- Funsoft
0 21 31 96 51 11 Mo-Fr 15"-18"
- Greenwood Entertainment
02 34 9 32 05 55 Mo-Fr 15"-18"
- GT Interactive Deutschland GmbH
01 805 29 43 91 Mo-So 15"-20"
nicht an Ferientagen
- Hasbro
0 18 05 20 21 50 Mo-So 15"-20"
- Ikarion Software
02 41 470 15 20 Mo-Fr 15"-18"
- Infogrames
02 21 4 54 31 06 Mo-Fr 15"-18"
- Konami
02 21 61 25 52 Mo-Fr 17"-20"
- Magic Bytes
0 52 41 97 19 99 Mo-Fr 17"-19"
- Max Design
00 43 168 72 41 47 Mo-Fr 15"-18"
- MicroProse
0 52 41 94 64 80 Mo-Mi 14"-17"
- Mindscape
02 08 99 24 114 Mo-Mi, Fr 15"-18"
- Navigo
01 89 324 66 222 Mo-Fr 13"-18"
- NEO
00 43 16 07 40 80 Mo-Fr 15"-18"
- Nintendo
01 30 58 06 Mo-Fr 11"-19"
- Philips Media
0 61 07-94 51 45 Mo-Fr 15"-18"
- Psynopsis
018 05 21 44 33 Mo-Fr 9"-19"
- Ravensburger Interactive
07 51-86 19 44 Mo-Do 18"-19"
- Sega
0 60 5 22 09 61 Mo-Fr 10"-18"
- Sierra Coktel Vision
0 61 53 99 40 40 Mo-Fr 9"-19"
- Software 2000
01 90 51 20 00 Mo-Fr 14"-19"
- Starbyte Software
02 14 68 04 94 Mo-Do 18"-18"
- Ubi Soft
02 11 3 38 00 33 Mo-Fr 9"-18"
- Viacom New Media
01 30 82 01 15 Mo-Fr 9"-12"
- Virgin
0 40 39 11 13 Mo-Do 14"-18"
- Warner Interactive
0 40 27 85 53 06 Di, Mi, Do 15"-18"

FUNDSACHEN

Das Zauberwort „Product Placement“ hat man bei LucasArts schon lange verinnerlicht, und so ließen es sich die Entwickler von The Curse of Monkey Island auch nicht nehmen, in ihrem Programm einen mehr oder weniger dezenten Hinweis auf das nächste große LucasArts-Adventure unterzubringen, das in der ersten Hälfte des Jahres 1998 auf den Markt kommen soll: Der stille Gast im Hühnchen-Restaurant jedenfalls kann seine Herkunft aus dem surrealen Totentanz Grim Fandango nicht verleugnen. Guybrush Threepwood erweist sich dann aber als schlechter Werbeträger: Er will sich den auf dem Tisch liegenden Button mit der Aufschrift „Fragt mich nach Grim Fandango“ partout nicht anstecken.



Raider Love.

PC-SPIEL

79,-



EIDOS
INTERACTIVE

TOMB RAIDER II

Starring Lara Croft

Die Heldin ist wieder

zurück in einzigartiger Umgebung
und genialem Leveldesign.

Was für eine Frau!

Für Playstation
DM 99,-

Jetzt
32x in
Deutschland

SATURN

Spar Dich reich.

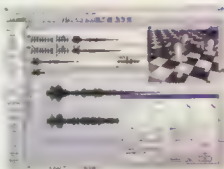


MAGIX music studio 3.0 DIE ANDERE HITPARADE

Update mit erweitertem Online-Handbuch

Bereits seit Oktober ist das MAGIX music studio in der Version 3.0 auf dem Markt und hat sich laut Hersteller als echter Verkaufserfolg entpuppt. Das Programm für professionelles Harddisk-Recording, WAV-Editing und MIDI-Sequencing wird in zwei Ausführungen angeboten: Die „normale“ Version kostet DM 99,- und umfaßt neben sämtlichen Features des music maker 2.0 u. a. einen 128 Spur-MIDI-Sequencer. Die Deluxe-Ausgabe (DM 199,-) gestattet Audio/Wave-Editing auf 16 Spuren und umfaßt einen MIDI-Sequencer für 256 Spuren sowie diverse Zusatzfunktionen. Wer sich gleich bei Erscheinen des MAGIX music maker 3.0 ein Exemplar der Erstauflage gesichert hat, wird vielleicht bemerkt haben, daß im Online-Handbuch etliche Seiten fehlen. MAGIX hat diesen Fehler inzwischen behoben und bietet allen Anwendern, die im Besitz der unvollständigen Version sind, eine kostenlose Update-CD-ROM mit dem kompletten Handbuch an. Wenden Sie sich in dieser Angelegenheit bitte an die kostenlose MAGIX-Support-Line (089-74358-0) oder laden Sie sich das Handbuch-Update von der MAGIX-Homepage im Internet herunter (<http://www.magix.net>). ha

Info: MAGIX Entertainment Products GmbH, Kürnbergstr. 35, 81369 München, Tel.: 089-74358-0, <http://www.magix.net>



MAGIX music studio 3.0 bietet mit seinem enormen Funktionsumfang ein ausgezeichnetes Preis-Leistungs-Verhältnis.

WÖRTE DES MONATS

Poetischen Feinsinn wollten wohl die Entwickler des Myst-Klons Der Vergessene Gott im Begleithandbuch beweisen:

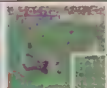
„Meere werden Euch bedecken
Die Erde wird aufbrechen
Schrecken kommt verborgene Pfade
Ewig soll des Vergessenen Gottes Härte
Den Dämon befreien
Dort verborgen Reliquien
Die heiligen Schlüssel
Schlagen die Wellen zurück
Und machen ganz
Liebe und Glanz.“

Warum nur haben manche Game-Designer einen derart ausgeprägten Hang zu unfreiwilliger Komik? Zu bedauern sind hier nicht zuletzt die Übersetzer, die derartige Wortschwallen auch noch adäquat ins Deutsche „herüberbetonen“ müssen!

REPLIKANT! Ein Adventure ganz eigener Art lieferte Westwood mit dem atmosphärisch sehr dichten Blade Runner ab. Innovative Technik und brillantes Gameplay machen dieses Spiel nicht nur für Adventure-Freaks zu einem Muß!



ELFMETER! EA Sports haben bei FIFA 98 nochmal eins draufsetzen können! Die perfekte Steuerung und das ultrarealistische Drumherum sorgen für Fußballfeeling wie im Stadion.



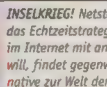
GALAKTISCH! Mit I-War legen Particle Systems eine beeindruckende Space Opera vor, die in Zukunft in einem Atemzug mit Wing Commander und Starfleet Academy genannt werden wird. Spitzenleistung!



ENTERN! Oberflächiges Spielvergnügen garantiert The Curse of Monkey Island. Angesichts der witzigen Puzzles und des perfekten Gameplays hätte das Spiel durchaus ein wenig länger ausfallen können.



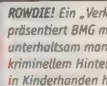
INSELKRIEG! Netstorm zeigt neue Wege für das Echtzeitstrategie-Genre auf. Wer sich im Internet mit anderen Spielern messen will, findet gegenwärtig kaum eine Alternative zur Welt der schwebenden Inseln.



METALLISCH! Im Bereich der Mech-Simulationen schlägt sich Heavy Gear durchaus wacker und kann Klassiker wie Earthsiege 2 und Mechwarrior 2 zumindest in technischer Hinsicht plattwalzen. Große spielerische Neuerungen sucht man allerdings vergebens.



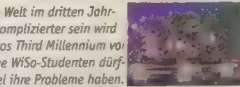
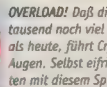
ROWDIE! Ein „Verkehrsspiel“ der derben Art präsentiert BMG mit Grand Theft Auto – so unterhaltsam man die Brutalo-Rempelei mit kriminellem Hintergrund auch finden mag, in Kinderhanden hat sie nichts verloren.



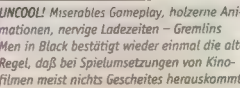
STEIFE BRISE! Attics seebürge Wirtschaftssimulation Herrscher der Meere leidet unter Gameplay-Schwächen im Detail und dürfte deshalb eher windgegebte Fregatten-Kapitäne der zäheren Art auf den Ozean hinauslocken.



OVERLOAD! Daß die Welt im dritten Jahrtausend noch viel komplizierter sein wird als heute, führt Cryos Third Millennium vor Augen. Selbst eifrige WiSo-Studenten dürften mit diesem Spiel ihre Probleme haben.



UNCOOL! Miserables Gameplay, holzerne Animationen, nervige Ladezeiten – Gremlins Men in Black bestätigt wieder einmal die alte Regel, daß bei Spielumsetzungen von Kinofilmen meist nichts Gescheites herauskommt.



SIEMENS

Faxen und Surfen im Internet.

Mit der ISDN-PC-Karte von Siemens.

Die Datenautobahn ist die schnellste und vielleicht auch die spannendste Möglichkeit, um die Welt zu reisen.

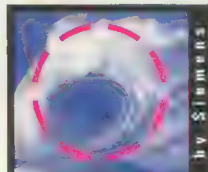
Mit Siemens I-Surf haben Sie Ihre Fahrkarte fürs Internet in der Tasche und im PC. Ergründen Sie das Internet, und erledigen Sie Ihre Geschäfte online. Sie versenden Faxe per Mausklick und lassen sich während Ihrer Abwesenheit vom integrierten Anrufbeantworter vertreten. Mehr über I-Surf erfahren Sie unter 089/722-36694.

<http://www.siemens.de/pn/ke>

I-Surf.

So clever wie Sie.

DM 177,-*



ISDN SURF

Siemens.
Communication unlimited.

Unter den zahlreichen Zuschriften, die wir täglich erhalten, erscheint eine Frage mit der Regelmäßigkeit eines Uhrwerks: „Wie werde ich Spiele-Programmierer?“ Leider gibt es darauf, wie bei so vielen anderen Jobs in der Spieleindustrie, keine ultimative Antwort.

Berufe in der Spielebranche, Teil 3

DER PROGRAMMIERER

Im Gegensatz zu fast allen anderen "normalen" Berufen verlangt, daß er fix und fertig ausgebildet ins Berufsleben eintritt. Softwarefirmen brauchen keine Azubis, sondern suchen kompetente Profis, womöglich mit 10 Jahren Berufserfahrung und drei bis vier Hits im Handgepäck, die bereit sind, für einen Hungerlohn jeden Tag mindestens sechs

unbezahlte Überstunden abzuleisten. Sollte das Spiel, an dem sie arbeiten, ein Knaller werden, liegt das am kompetenten Design und den übernatürlichen Fähigkeiten des Produzenten. Wird es hingegen ein Flop, ist der Programmierer schuld daran. Sollten Sie über die oben genannten Qualifikationen und ein entsprechend dickes Fell verfügen, steht Ihrer Karriere nichts mehr im Wege.

Ultimate Hacking

Tatsache ist, daß fast alle Spieleprogrammierer Autodidakten sind – Computerbesessene, deren größtes Vergnügen darin besteht, ihre Rechner an den Rand des binären Wahnsinns zu treiben. Zugegebenermaßen kann ein Studium der Informatik sicher nicht schaden, allerdings reicht das bestenfalls für einen Job als Tester aus. Fragen Sie mal einen Informatik-Prof., wie eine Routine zur Kollisionsabfrage oder eine Basic-KI aussehen muß, dann wissen Sie, warum. Andererseits erhält man im Uni-Studium das Rüstzeug, um echt propre Buchhaltungssoftware zu schreiben. Glückwunsch!

Spielerprogrammierung ist Hacking in höchster Vollendung. Während alle anderen Sparten treu den etablierten Schemen folgen (Hey, wieviele Möglichkeiten gibt es, einen Saldo zu verbuchen?), setzen Spielerprogrammierer neue Maßstäbe. Die Vielzahl der Tasks in einem Spiel – Sound, Animation, KI, High-Res-

Graphics, Controller-Funktionen etc. – machen die Programmierung eines Spiels zum kompliziertesten, was die Softwarebranche zu bieten hat.

Kauderwelsch!

O.k., immer noch interessiert? Dann wollen wir mal versuchen, Sie auf den richtigen Weg zu bringen. Zunächst stellt sich das Problem, welche Programmiersprache erlernt werden soll. Jeff Fillhaber von Westwood Entertainment, u. a. verantwortlich für Lands of Lore 2, meint hierzu: „Anfänger sollten mit Basic beginnen, danach C++ lernen und sich das nötige Rüstzeug für das Eldorado der Programmierkunst – Assembler (oder Assembly Language) – zu verschaffen.“ Mit Assembler schreibt man Übersetzungsprogramme für systemorientierte Programmiersprachen, d. h. selbst der störrischste Computer ergibt sich um Gnade windel und seinem Schicksal und erkennt die totale Überlegenheit des Programmierers an. Allerdings wird die Meinung von

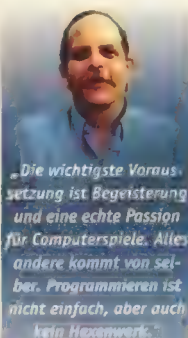


Das Mekka der Spieleprogrammierer ist die alljährlich in Kalifornien stattfindende Computer Game Developers Conference. Auf der Jobbörse buhlen die Firmen um die Dienste der Gurus.

Herrn Filhaber nicht uneingeschränkt von seinen Kollegen geteilt. Rusty Buchert (Starfleet Academy), einst Programmierer, heute Producer bei Interplay, hat eine andere Philosophie: „Lernen Sie C++, dann C++ und zum Schluß C++!“ In der Tat ist C++ leistungsfähig genug, um eine flotte Game Engine zu basteln.

Dritter Bildungsweg

Aber es gibt doch sicher Schulen, auf denen man die hohe Kunst der Spieleprogrammierung erlernen kann, mag der willige Aspirant fragen. In der Tat hat sich ein geschäftstüchtiges Unternehmen namens Digipen daran gemacht, eine solche Schule zu gründen. In Kanada! Dort kann man sich auf einer kilometerlangen Warteliste eintragen, um schließlich für 8.000 Dollar pro Trimester die Dinge zu lernen, die man entweder schon weiß oder nie braucht. Ein Blick auf die Homepage dieser Institution (www.digipen.com) bestätigt den ersten Eindruck. Stolz auf die Tatsache, daß „die meisten unserer Studenten eine eigene E-Mail-Adresse haben“, verweist man auf deren eigene Homepages, wo uns eine Sammlung halbgarer Konzepte erwartet, die sich selbst als Freeware kaum



Bob Rakoski
(*Empire Deluxe*)

vermarkten ließen. Sie sehen schon, daß kein Weg daran vorbeiführt: Egal wie Sie sich Ihr Grundwissen aneignen, den letzten Schliff müssen Sie sich selber geben. Der bisherige Tenor des Artikels stimmt sicher nicht gerade optimistisch. Es ist jedoch notwendig, daß Sie sich über die Schwierigkeiten im klaren sind, bevor Sie viel Zeit und Geld investieren und am Ende womöglich frustriert sowie verarmt und ausgemergelt aufgeben oder – schlimmer noch – einen Job als Multimedia-Programmierer antreten müssen. Doch wo Schatten ist, ist auch Licht. Auf die Frage nach den wichtigsten Grundvoraussetzungen für den Job des Spieleprogrammierers gab es nämlich erstaunlicherweise immer wieder die selbe Antwort. Hierzu, stellvertretend für die Zukunft, das Statement von Empire Deluxe Programmierer Bob Rakoski: „Eine an Fanatismus grenzende Leidenschaft für Spiele ist der Schlüssel zum Erfolg in diesem Beruf. Wer wirklich Spiele programmieren will und bereit ist, Opfer zu bringen, der schafft das auch.“

Arbeitsalltag

Die eigentliche Tätigkeit des Programmiers entbehrt auf den ersten Blick jeglicher Logik. Vor dem Computer sitzend, grummelt



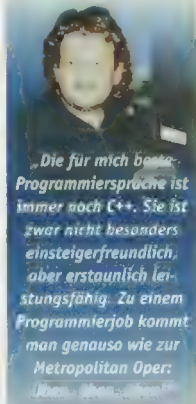
Die CGDC

Eine Möglichkeit – zumindest für Gutbetuchte –, sich den Einstieg in die Branche zu erleichtern, bietet sich einmal im Jahr anlässlich der Computer Game Developers Conference in Kalifornien. Auf dieser Veranstaltung trifft sich alles, was Rang und Namen hat. Hier werden Erfahrungen ausgetauscht, neue Technologien unter die Lupe genommen, aber auch gefeiert und getrunken bis in die Puppen. Alle namhaften Firmen sind mit einem Stand auf der Jobbörse vertreten, wo es selbst für Neulinge interessante Angebote gibt. Wo sonst bietet sich die Gelegenheit, mit Sid Meier, Chris Crawford, Dani Bunten und anderen Größen ein ungezwungenes Schätzchen zu halten? Eine Warnung sei dennoch ausgesprochen: Seit der Übernahme der ursprünglich kommerziellen Veranstaltung durch den amerikanischen Konzern Miller Freeman ist die CGDC für viele etwas zu Busineß-orientiert und überfüllt geworden. Die Game Developers Conference findet vom 26. bis 29. April 1998 in San Diego statt. Alle weiteren Informationen finden Sie unter www.cgdc.com.

er Beschwörungsformeln in Richtung Bildschirm, nicht wissend, tippt hin und wieder mal etwas und raunt bei jeder sich bietenden Gelegenheit den Produzenten an. Marketingmenschen sind seine natürlichen Beutetiere und vermeiden jeden direkten Kontakt. Etwa eine Woche, bevor der Firmeninhaber sich entschließt, ihn als Betrüger verhaften zu lassen, liefert der Programmierer eine fertige Game Engine ab und geht anschließend sechs Wochen in Urlaub – ohne eine Telefonnummer zu hinterlassen. Im Urlaub programmiert er ein Spiel auf seinem 12 Jahre alten Apple II – nur so zum Spaß.

Die Entwicklung der Game Engine ist der wichtigste Aspekt bei der Herstellung eines PC-Spiels. Was uns Spielern oftmals als Game Editor oder Level Design Tool präsentiert wird, ist ein Teil der Engine. Mit diesem Tool kann dann jeder Szenarien, Kampagnen oder neue Levels erstellen. Zu diesem Zeitpunkt ist der Programmierer in der Regel schon an einem neuen Projekt tätig.

Gute Programmierer sind für Spielefirmen ihr Gewicht in Gold wert. Es kommt nicht von ungefähr, daß so viele Firmen dieser Tage horrende Summen für Lizenzen für bereits fertige Game Engines ausgeben. Die vielversprechende Unreal-Engine beispielsweise, deren Fertigstellung noch in den Sternen steht, befindet sich auf der Wunschliste fast aller Firmen. Die Unternehmen, die

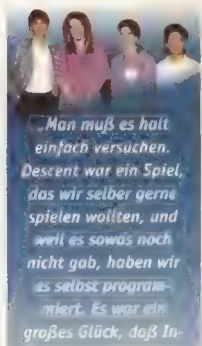


„Die für mich beste Programmiersprache ist immer noch C++. Sie ist zwar nicht besonders einsteigerfreundlich, aber erstaunlich leistungsfähig. Zu einem Programmierjob kommt man genauso wie zur Metropolitan Oper.“

Rusty Buchert
(*Starfleet Academy*)

sich den Kauf leisten können, protzen in ellenlangen Pressemitteilungen mit ihrem diesbezüglichen Lizenzserfolg. Programmierer sind die Garanten für den Erfolg der Spieleindustrie und die wahren – viel zu oft gesichtslos – Stars der Branche. Bisher war es in unserer Serie so, daß wir an dieser Stelle die Verdienstmöglichkeiten der einzelnen Jobs angesprochen haben. Dies unterlassen wir in dieser Folge, denn wer diese Karriere des Geldes wegen wählt, ist von Anfang an auf dem falschen Dampfer.

Linda Scherer



„Man muß es halt einfach versuchen. Descent war ein Spiel, das wir selber gerne spielen wollten, und weil es sowas noch nicht gab, haben wir es selbst programmiert. Es war ein großes Glück, daß In-

The Parallax Team
(*Descent*)

Thema des Monats • Star Trek

TREKKERFEST

1998 verspricht als Jahr der Trekker in die PC-Spielegeschichte einzugehen: Selten zuvor war eine solche Fülle an vielversprechenden Produkten zum Thema Star Trek zu erwarten: Interplay will mit *Secret of Vulcan Fury* das „ultimate Adventure“ zur klassischen Serie präsentieren, während MicroProse mit drei Next Generation-Titeln aus den Genres Action, Adventure und Strategie auftrumpft. Wir begaben uns vorab schon mal auf die Brücke und sichteten das Material, damit Sie jetzt bereits wissen, was in den kommenden Monaten aus den unendlichen Weiten des Alls auf Sie zufliegt...



Ein grundlegendes Thema von Interplays *Star Trek: Secret of Vulcan Fury* sind die fast vergessenen gemeinsamen genetischen Wurzeln der emotionslosen Vulcanier und der Romulaner.

STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY (ADVENTURE)

Nach *Star Trek 25th Anniversary* (1992) und *Judgment Rites* (1993) wird *Secret of Vulcan Fury* Interplays dritter Adventure-Ausflug ins *Star Trek*-Universum sein, und ein höchst authentischer noch dazu: Immerhin stammen die sechs Episoden des Spiels aus der Feder von Dorothy Fontana, die man getrost als „*Star Trek*-Autorin der ersten Stunde“ bezeichnen kann (siehe Kasten). Das Spiel versetzt Sie am Anfang

in eine erbitterte Schlacht, die etwa 2.000 Jahre vor *Star Trek* um den Planeten Vulcan ausgetragen wurde: Der Konflikt entzündete sich am Willen der Vulcanier, alle Emotion aus ihrer Gesellschaft zu verbannen – die Gruppe der R'hannsu lehnte diese Philosophie entschieden ab und suchte die militärische Entscheidung. Sah es zunächst so aus, als ob die Vulcanier ihren Kontrahenten hoffnungslos unterlegen seien, rührte

völlig unerwartet ein geheimnisvoller Energiestrahle von gigantischen Ausmaßen zur Zerstörung des Kommando-Schiffs der R'hannsu. Daraufhin trat die Rasse die Flucht an und ließ sich unter dem Namen Romulaner auf einem anderen Planeten nieder. Jetzt, zwei Jahrtausende später, herrscht Frieden zwischen der Föderation und den Romulanern, und die Enterprise befördert eine romulanische Delegation zum Planeten Vulcan, um die endgültige Aussöhnung der miteinander verwandten Völker herbeizuführen. Niemand außer dem Gesandten Turian, der

den Besuch auch nutzen will, um mehr über seine Vorfahren zu lernen, glaubt ernsthaft an den Erfolg der Mission. Das Geschehen nimmt eine dramatische Wendung, als Turian ermordet in seinem Zimmer aufgefunden wird. In den sechs Episoden von *Secret of Vulcan Fury* geht es nun für die Enterprise-Crew darum, das schreckliche Verbrechen aufzuklären und als Vermittler zwischen den beteiligten Parteien aufzutreten. Als Spieler schlüpfen Sie nacheinander in die Rollen von Captain James T. Kirk, Mr. Spock, McCoy,





Ein gigantischer Energiestrahler zerstörte das Kommandoschiff der R'hannu und beendete damit schlagartig einen erbitterten Konflikt um die Gesellschaftsordnung auf dem Planeten Vulcan.

Scotty, Sulu und Chekov, lösen eine Vielzahl von Rätseln und bekommen es mit den unterschiedlichsten feindlich oder freundlich gesinnten Wesen zu tun.

In alter Frische

Die Präsenz der gesamten Star Trek-Crew aus der Original-TV-Serie ist bei einem Spiel, das in der Tradition von 25th Anniversary und Judgment Rites steht, schon fast ein Muß. Diesmal brauchen Sie allerdings nicht mit kleinen, etwas eigenartig proportionierten Pixelmännchen vorliebnehmen, sondern können auf dem Bildschirm unglaublich realistische, gerenderte Ebenbilder der Enterprise-Melden bewundern, die noch dazu von den Originalschauspielern höchstpersönlich synchronisiert worden sind. Um die Illusion perfekt zu machen, bedienen sich die Entwickler bei der Animation der Charaktere nicht nur für die Bewegun-

gen des Rumpfes, sondern auch für das Mienenspiel des Gesichts der Motion Capture-Technik. Auf diese Weise kommen Sie gar in den Genuß von liebgewonnenen Details wie Spocks hochgezogener Augenbraue und erleben Shatner, Nimoy & Co. fast so, wie sie vor 30 Jahren über den TV-Bildschirm flimmerten. Gegenüber den beiden Vorgänger-Programmen hat Vulcan Fury darüber hinaus auch an Benutzerfreundlichkeit gewonnen: Verschwunden ist das „Golden Boy“-Interface, und die 640x480 SVGA-Grafik nimmt nun den gesamten Bildschirm ein. Sie steuern das Spiel über ein an Vollgas erinnerndes Click & Roll-Interface per Maus. Angesichts der mitreißenden Story, der atemberaubenden Optik und des überzeugend umgesetzten Enterprise-Ambientes dürfte Vulcan Fury neben eingefleischten Trekkern auch „normale“ Adventure-Fans ansprechen.

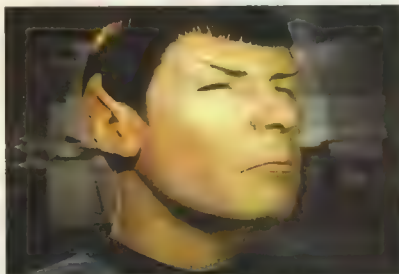
LEXIKON



Fast schon ein Muß für eingefleischte Trekker stellt die Star Trek Encyclopedia von Michael und Denise Okuda dar. Auf vier CD-ROMs finden Sie hier geballtes Wissen zu allem, was mit Star Trek zu tun hat. In zahllosen Kurztiteln, mehr als 3.000 Photos und über 400 Videoclips können Sie sich erschöpfend über die Episoden aller Star Trek-TV-Serien, die Kinofilme, Schauspieler- und Charakterbiographien, das Star Trek-Equipment und vieles mehr informieren. Ein äußerst übersichtliches Interface sorgt bei Ihren Star Trek-Recherchen dafür, daß der Überblick trotz der enormen Datenfülle nie verlorengeht. Die Star Trek Encyclopedia (Simon & Schuster) wird in Deutschland über die NBG EDV Handels- und Verlags GmbH vertrieben und kostet ca. DM 100,-.



Star Trek-Feeling fast wie im Fernsehen: Scotty nimmt seinen Platz auf der detailgetreu gestalteten Brücke der Enterprise ein.



Faszinierend, wie täuschend echt Spocks digitales Konterfei der realen Physiognomie des Schauspielers Leonard Nimoy nachempfunden ist! Eine spezielle Motion Capture-Technik macht's möglich.

D.C. FONTANA



Dorothy Fontana, die wegen der männlichen Dominanz im Science-Fiction-Bereich das geschlechtsneutrale Pseudonym „D. C.“ annahm, gehört neben Gene Roddenberry zu den Persönlichkeiten, deren Lebenswerk wohl am engsten mit dem Star Trek-Universum verknüpft ist. In den 60er Jahren agierte Dorothy Fontana als Story Editor und Script Supervisor für die „klassische“ Star Trek-TV-Serie. Sie selbst verfaßte die Episoden Tomorrow is Yesterday, Friday's Child, Journey to Babel und The Enterprise Incident. 1973 steuerte sie zu Star Trek: The Animated Series die Episode Yesteryear bei und brachte später ihr Talent auch in die Star Trek: Next Generation-Serie mit ein: Zusammen mit Gene Roddenberry arbeitete sie an Encounter at Farpoint, Teil I und II, und lieferte darüber hinaus Material für die Folgen Lonely Among Us, Too Short a Season und Heart of Glory. An der Entstehung von Star Trek: Deep Space Nine war Mrs. Fontana ebenfalls beteiligt.

Systemanforderungen: P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

| | |
|---------------------|--|
| Technik | SVGA, SB |
| Multiplayer | Keine Option |
| Hersteller | Interplay |
| Erreichte Punktzahl | 1. Quarta. 1998 |
| Action | <input checked="" type="checkbox"/> Rätsel |
| Strategie | <input type="checkbox"/> Wirtschaft |

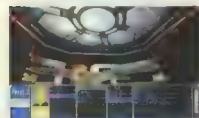
STAR TREK: THE NEXT GENERATION (ACTION-ADVENTURE)

Nachdem MicroProses ehrgeiziges 3D-Action-Adventure Star Trek: Generations aufgrund diverser Gameplay-Mängel im vergangenen Sommer bei den Spielern nicht auf die erwünschte positive Resonanz gestoßen war, gelobten die Entwickler bei ihrem nächsten Projekt Star Trek: First Contact Besserung. Vorbei soll es nun sein mit der viel zu langsamen Grafik-Engine, mit unfairen Stellen im Missionsdesign, und die allseits vermisste Speicherfunktion wird in First Contact nun von Anfang an Bestandteil des Spiels sein. Star Trek: First Contact ist als auf dem gleichnamigen Film basierendes Win95-Action-Adventure konzipiert, in dem der Spieler wie schon in Generations aus der 1st Person-Perspektive agiert und nacheinander in die Rollen der sieben wichtigsten

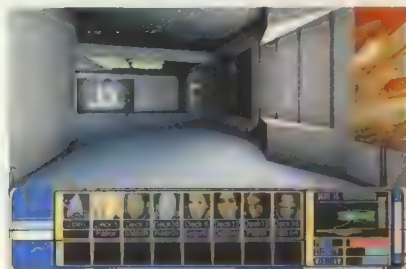
Next Generation-Charaktere schlüpfen kann. Im wesentlichen geht es für Sie darum, die Enterprise-E vor dem Zugriff der Borg zu schützen und letztere in einem spektakulären Showdown mit der Borg-Queen höchstpersönlich für alle Zeit unschädlich zu machen.

Detailgetreues Environment

Für First Contact wurde ein komplettes 3D-Modell der Enterprise-E erstellt, damit Sie als Spieler möglichst „stillecht“ ins Next Generation-Universum eintauchen können. Im Raumschiff haben Sie Zugriff auf den Bordcomputer, mit dessen Hilfe Sie neue Technologien und Waffen entwickeln, um die Enterprise samt Besatzung wirkungsvoll vor der Borg-Bedrohung zu schützen. Gerade bei den Action-Szenen dürfte sich die Verwendung der Unreal-3D-Engine auszahlen, die wesentlich höhere Frameraten erreichen soll als in Star Trek: Generations. Als besondere Herausforderung dient in First Contact die Künstliche Intelligenz der Borg, die Sie durch überraschende Schachzüge dazu zwingt, Taktik und Waffeneinsatz ständig neu zu überdenken.



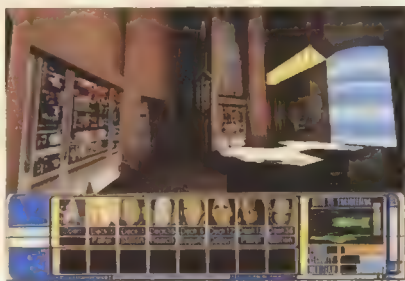
Über eine raffinierte „Satzschalttafel“ lassen sich einfache Befehle an die Enterprise-Crew aussenden.



Auf den ersten Blick stellt man beim Bildschirmaufbau von First Contact keinen großen Unterschied zu Star Trek: Generations fest. Das Interface wurde fast unverändert übernommen, aber die Unreal-3D-Engine soll diesmal für einen flüssigeren Spielablauf sorgen.



Ähnlich wie Interplays Secret of Vulcan Fury wird auch Star Trek: First Contact von MicroProse mit detailgenau nachgebildeten Charakteren aus dem Star Trek-Universum aufwarten.



In Star Trek: First Contact können Sie wie im Vorgänger Generations die Rollen von Captain Picard, Riker & Co. übernehmen.



MUSEUM

Gehören Sie auch zu den Leuten, die sich nichts sehnlicher wünschen, als einmal auf der Brücke der Enterprise NCC-1701 die geheimnisvollen Knöpfchen an Captain Kirks Kommando-Sessel zu drücken? Nun, jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu: Star Trek: Captain's Chair (Simon & Schuster) gibt Ihnen die Möglichkeit, in virtuellen Quicktime VR-Rundgängen die Brücken der Enterprise-Schiffe aus der Originalserie, Next Generation und First Contact sowie die USS Defiant aus Deep Space Nine und die USS Voyager aus nächster Nähe in Augenschein zu nehmen. Interessante Details zur Geschichte des jeweiligen Schiffs geben während Ihres Aufenthalts auf den Brücken die Star Trek-Offiziere Sulu, Riker, Worf, Sisko und Janeway preis. Star Trek: Captain's Chair ist über die NBG EDV Handels- und Verlags GmbH zu einem Preis von ca. DM 100,- erhältlich.



Mindestanforderungen: Pentium, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Unterstützt: SVGA, 3D

Multiplayer: Keine Option

Sprache: englisch

Hersteller: MicroProse

Erscheinung: 2. Quartal 1998

☒ Action

☒ Rätsel

☐ Strategie

☐ Wirtschaft



Perry Rhodan

OPERATION EASTSIDE

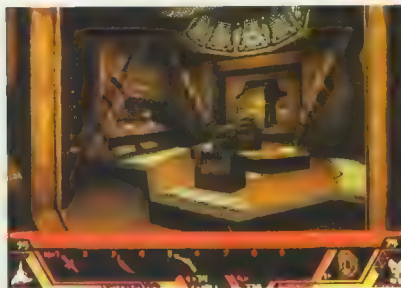
in der Tiefe der Galaxis

Um in der Zukunft leben zu können, brauchen Sie mehr als Mut. Sie brauchen Erfahrung.
Erfahren Sie im Auftrag des solaren Imperiums die unbekannte Seite der Galaxis.
Bereiten Sie Pläne für die Kolonisierung vor, schliessen Sie Handelspakte und Allianzen.
Aber vergessen Sie nie, wer noch dort draussen ist – die Blues.
OPERATION EASTSIDE – das erste Computer-Spiel der
grossen Science Fiction-Serie der Welt.

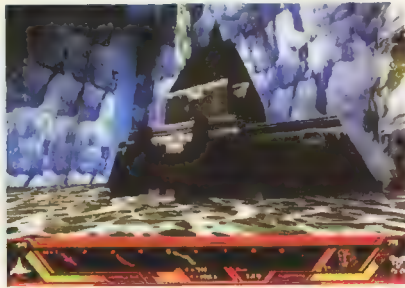
FANPRO
Lizenz von V&M



Die Galaxis verbindet von
COMICO
LIZENZIERUNG
Lizenz von V&M



Wie in First Contact findet auch im Action-Shooter Klingon Honor Guard Epics bewährte Unreal-Engine Verwendung.

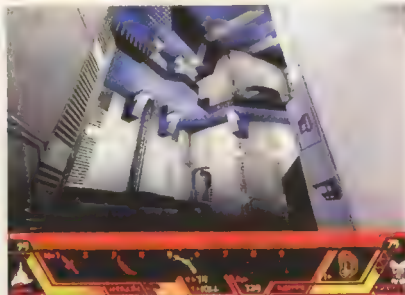


In Klingon Honor Guard können Sie das Star Trek-Universum einmal aus einer anderen, weniger friedfertigen Perspektive wahrnehmen.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION KLINGON HONOR GUARD (ACTION)

Wie bei Star Trek: First Contact greift MicroProse auch für das 1st Person-Aktionspiel Klingon Honor Guard auf Epics Unreal-3D-Engine zurück. Diesmal treten Sie als Spieler nicht auf der Seite der Föderation an, sondern versuchen, das klingonische Imperium und das Leben von dessen Herrscher Gowron vor Schaden zu bewahren. Der Wechsel der Perspektive bringt für die Designer eine Reihe von Vorteilen mit sich: Bei einem Spiel aus der Sicht der kriegerischen Klingonen ist es beispielsweise durchaus legitim, einmal nicht den Star Trek-typischen Edelmut zu

pflegen und stattdessen knallharte Action in den Vordergrund zu rücken. So kommentiert denn auch Jay Luss, der Produzent von Klingon Honor Guard: „Klingonen sind wilde Krieger und damit die idealen Charaktere für einen 1st Person-Shooter.“ Als günstig erwies sich ferner, daß man sich bei der Entwicklung eines Klingonen-Spiels nicht an einer Paramount-Filmvorlage orientieren muß und so mehr eigene Design-Ideen für Story, Charaktere und Locations in das Konzept mit einfließen lassen kann. Im Vordergrund steht dabei u. a. natürlich wieder die Gegner-KI: Während manche Fi-



Kein Star Trek-Spiel ohne kalte, futuristische Monumental-Architektur! Auch Klingon Honor Guard macht hier keine Ausnahme.

guren in Verstecken Schutz suchen, Alarmanlagen in Gang setzen oder Verstärkung herbeirufen, verständigen sich andere untereinander, um die beste Angriffsstrategie auszutüfteln.

Zwei Spielmodi

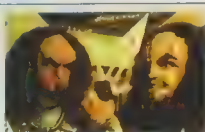
Klingon Honor Guard bietet Echtzeit-Action in sieben verschiedenen Welten mit mehr als 15 Levels, die sich beispielsweise in Raumstationen, Raumschiffen, Höhlen oder Siedlungen auf fremden Planeten abspielen. Für die zahlreichen kämpferischen Auseinandersetzungen steht ein Arsenal aus neun schlagkräfti-

gen Waffen (u. a. der Klingonen-Disruptor und der d'k'tagh-Dolch) zur Verfügung, von denen fünf speziell für dieses Spiel entworfen wurden. Das Highlight des Programms ist jedoch seine Multiplayer-Fähigkeit: Sie können Klingon Honor Guard über Modem, LAN-Netzwerk oder Internet auch gemeinsam mit Freunden spielen, wobei allerdings dasselbe Benutzer-Interface und dieselben Levels wie im Einzelspieler-Modus Verwendung finden. Head-to-Head-Matches sind dabei ebenso im Bereich des Möglichen wie kooperative Teamarbeit.



SPRACHKURS

Unter die Rubrik „Kuriiositäten“ ist der Star Trek-Auswuchs mit dem Titel Klingon aus dem Hause Simon & Schuster einzuordnen. Was seinerzeit als das „ultimative interaktive Adventure“ angekündigt worden war, ähnelte mehr einem didaktisch mittelmäßigen CD-ROM-Sprachkurs: Im Language Lab durften Sie Klingonisch büffeln, sich an englisch-klingonischen Übersetzungen versuchen und per Stimmerkennung über Mikrofon und Soundkarte die richtige Aussprache klingonischer Wörter üben. Anschließend galt es, das Gelernte in einem sehr videolastigen Spielteil praktisch umzusetzen. Interessantes Detail am Rande: Bei den Filmsequenzen des „Adventures“ führte der Commander Riker-Darsteller Jonathan Frakes Regie.



| | | | |
|---|--------------------|------------------|-----------------|
| Benötigtes System: Pentium, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 | | | |
| Technik | SVGA, 5B | | |
| Multiplayer | Modem, LAN, TCP/IP | Sprache | englisch |
| Hersteller | MicroProse | Erscheinungszeit | 4. Quartal 1998 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Action <input type="checkbox"/> Rätsel <input type="checkbox"/> Strategie <input type="checkbox"/> Wirtschaft | | | |

**DU HAST DEN 2. PREIS IN EINER
SCHÖNHEITSKONKURRENZ GEWONNEN.
ZIEHE DM 200,- EIN.**



PC
CD-ROM

www.hasbro.com



STAR TREK: THE NEXT GENERATION - BIRTH OF THE FEDERATION (STRATEGIE)

So wie das Star Wars-Universum vor kurzem mit dem Strategiespiel *Rebellion* erweitert wurde, wird es mit *Birth of the Federation* voraussichtlich ab Sommer 1998 auch einen entsprechenden Titel für Trekkler geben. Das rundenbasierte Strategiespiel *Birth of the Federation* soll natürlich dank der Star Trek Lizenz vor allem die Freunde dieser Serie ansprechen, zielt aber mit seinem Optionenreichtum auch auf Hardcore-Fans des Genres ab. Laut Produzent Jeff Holzhauer orientierte man sich für *Birth of the*

Federation an den typischen Features eines rundenbasierenden Strategiespiels: „Wir nahmen das klassische 4X-Spielprinzip (explore, exploit, expand and exterminate) und übertrugen es aufs Star Trek-Universum.“ Als Spieler vertreten Sie in *Birth of the Federation* entweder die Interessen der Föderation, der Klingonen, der Romulaner, der Ferengi oder der Cardassians – alle fünf Imperien sind in jedem Spiel präsent, und die Rassen, die nicht von menschlichen Spielern gesteuert werden, übernimmt die Künstliche Intelli-

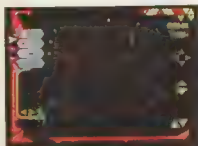


Bei *Birth of the Federation* wird es sich um ein rundenbasiertes Strategiespiel mit zahlreichen Multiplayer-Features handeln.

genz des Computers. Jede Partei verfügt über andere Vorzüge und Schwächen, so daß die Entscheidung des Spielers für ein bestimmtes Imperium auch die Möglichkeiten beeinflusst, die ihm während eines Matches zur Verfügung stehen: Die Ferengi sind besonders begabt in den Sparten Handel und Wirtschaft, die Klingonen zeichnen sich durch ihr kriegerisches Geschick aus, und die Romulaner arbeiten besonders gern als Spione im Verborgenen. Ihre Aufgabe ist es, ihr Imperium durch Erforschen neuer Welten und den Aufbau von Kolonien allmählich auszuweiten, Begegnungen mit den anderen vier Völkern und zahlreichen kleineren Rassen sorgen dabei immer wieder für Abwechslung. Sie entscheiden außerdem, wie Sie Ihre Ressourcen einsetzen wollen: Entweder zum Ausbau Ihrer planetaren Verteidigungslinien, für gigantische Sternenflotten oder für technologische Forschung und Handel.

Trekker-Meeting

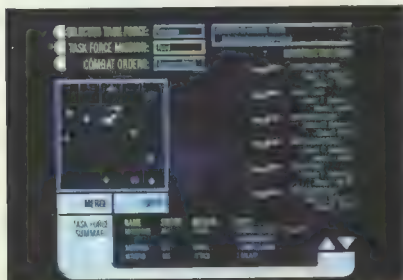
Birth of the Federation wird neben einem Einzelspieler-Feature auch umfangreiche Multiplayer-Optionen umfassen: Bis zu fünf



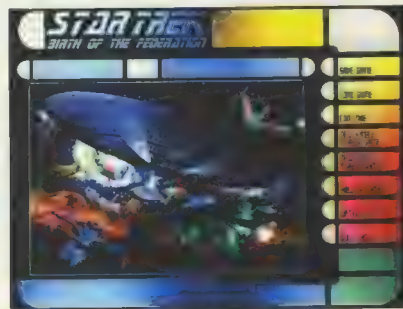
Die Sternenkarte der Föderation sorgt beim Zusammenspiel mit den Imperien der Ferengi, Cardassians, Romulaner und Klingonen für den notwendigen Gesamtüberblick.

Spieler dürfen über Internet, LAN-Netzwerk, serielle Schnittstelle, Modem oder e-Mail gemeinsam in die unendlichen Weiten des Alls abtauchen, wobei die Dauer eines Matches im Rahmen der User-Optionen ganz individuell eingestellt werden kann. Strategien, die an Kampf-Elementen keinen Gefallen finden, dürften die Möglichkeit begrüßen, zwischen Quick und Detailed Combat wählen zu können: Im Quick-Modus erledigt der Computer für beide Parteien die Waffengänge, während der Spieler im Detailed-Modus in den ebenfalls rundenweise ausgetragenen Schlachten selbst Hand anlegt.

Herbert Aichinger



Karg, aber übersichtlich und funktionell gestaltet sich der Menü-Bildschirm, auf dem Sie Ihre stolzen Sternen-Flotte Anweisungen zur weiteren strategischen Vorgehensweise erteilen.



Fans fühlen sich sofort zuhause: Das Startmenü von *Birth of the Federation* ist ganz im typischen Next Generation-Styling gehalten.

Voraussetzungen: Pentium, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Technik: SVGA, SB

Multiplayer: Modem, LAN, TCP/IP

Sprache: englisch

Hersteller: MicroProse

Erscheinung: 3. Quartal 1998

☐ Action ☒

☐ Rätsel ☒

☒ Strategie ☐

☐ Wirtschaft ☐

MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

VORSCHAU MESSIAH

Messiah • Action-Adventure

APOKALYPSE



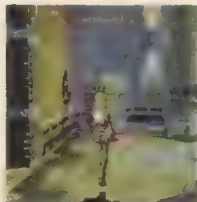
Der Streit zwischen Gut und Böse ist wohl DAS Grundthema von Computerspielen schlechthin. Auch Shiny Entertainment greifen in ihrem neuesten Werk Messiah diesen Gegensatz wieder auf – die Crew von David Perry wäre allerdings nicht das, was sie ist, wenn sie das Thema auf konventionelle Weise angehen würde: Sie entschied sich für nichts Geringeres als den ultimativen Kampf zwischen Himmel und Hölle.

David Perry und seine Firma Shiny Entertainment sind zweifelsohne eine Ausnahmeerscheinung auf dem Spielmarkt: Was sie auch anpacken, es wird was Besonderes draus, ob nun in technischer Hinsicht oder im Hinblick auf Story und Spielcharaktere. Earthworm Jim, der Wurm im Weltraumanzug, revolutionierte vor einiger Zeit mit abgefahrenen, schwarzhumorigen Design-Ideen das fast schon totgegläubte Jump&Run-Genre, und im vergangenen Jahr zeigten David Perrys Mannen mit MDK, welches ungeheure Potential in 3D-Action-Spielen steckt, wenn man Format und Phantasie genug hat, den unzähligen id-Klons ein genial-unorthodoxes Konzept entgegenzusetzen. Shinys Zauberformel bei der Erarbeitung von innovativen Spielen scheint das kollektive Brainstorming zu sein, bei dem jeder Mitarbeiter an einem Projekt seine Ideen einbringt und damit wiederum die anderen zu neuen Einfällen anregt – daß dies nur mit einem

eingespielten Team aus kreativen Spitzenkräften zum Erfolg führen kann, versteht sich von selbst.

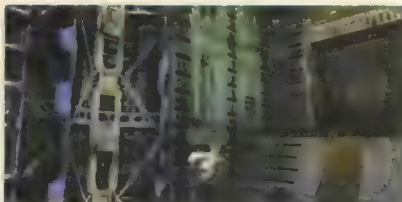
Weltenretter in Windeln

Eine Prophezeiung besagt, daß das Ende der Welt dann gekommen ist, wenn alle sieben Siegel zerbrochen sind, die die Erde bislang vor jedem direkten Kontakt mit Himmel und Hölle bewahrt haben. Jedes dieser Siegel soll angeblich eine neue Kraft freisetzen, die das Böse von der Welt fegt. Noch ist die Zeit für den Untergang nicht gekommen, aber es sieht ganz so aus, als ob die Katastrophe trotzdem schon jetzt über die Menschheit hereinbrechen könnte. Bislang kennt niemand die Orte, an denen die sieben Siegel der Apokalypse versteckt sind – solange sie intakt bleiben, können die Kräfte von Himmel und Hölle die Erde nicht direkt beeinflussen und die von den Propheten vorhergesagte letzte große Schlacht nicht austragen. Die finsternen Mächte der Hölle wollen sich mit dieser „Balance of Power“ jedoch nicht abfinden und schicken insgeheim



Bob nimmt zuweilen auch die Persönlichkeit dieser Dame an.

einen Gesandten auf die Erde, der die Siegel aufspüren soll, um der Hölle im letzten Kampf einen ordentlichen Vorsprung vor den Mächten des Himmels zu sichern. Letztere schlafen jedoch nicht – sie verfügen über ein ausgeklügeltes Netz aus Spionen und Informanten, die blitzschnell Nachrichten über alle geheimen Schachzüge des Gegners übermitteln können. Der Himmel reagiert denn auch prompt auf die höllische Mobilmachung: Mit all ihrer Kraft schaffen die Engel in einem biologischen Experimentallabor ein Gefäß für das Heilige Licht auf Erden.



Als Spieler steuern Sie den netten kleinen Cherub Bob aus der 3rd Person-Perspektive durch gigantische dreidimensionale Levels.

Das Ergebnis ihrer Anstrengungen ist Bob, ein kleiner, pummeliger Cherub im Windelhöschen – er ist dazu ausersehen, die sieben Siegel zu finden, damit sie zur rechten Zeit für die große Schlacht zwischen Himmel und Hölle gebrochen werden können. Seine zweite Aufgabe besteht darin, den ersten Fußsoldaten der Hölle zu besiegen, um das Kräftegleichgewicht auf Erden bis zum Tag der Abrechnung aufrechtzuerhalten. Man kann sich kaum vorstellen, daß der kleine Bob als Weltenretter viel Erfolg haben wird – fast nackt, ohne Panzerung und ohne

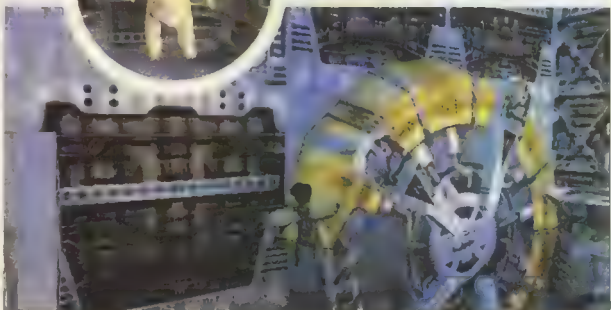
Waffen wird er von seinen himmlischen Auftraggebern sozusagen ins kalte Wasser geworfen. Doch Bob verfügt über zwei wichtige Fertigkeiten, die ihm bei seiner Mission unschätzbare Dienste leisten werden: Er kann fliegen und ist in der Lage, von den Körpern seiner Gegner Besitz zu ergreifen – damit übernimmt er auch deren Charaktereigenschaften und ihre Stärke. Wenn es ihm gelingt, für die finale Auseinandersetzung in den Körper seines mächtigsten Gegners zu schlüpfen, ist der Kampf für den Himmel gewonnen...



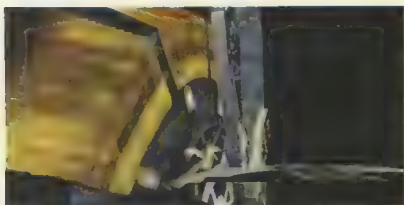
BIBELFEST

Der Titel Messiah deutet es schon an: Dem neuen Shiny-Actionspiel liegt keines der abgedroschenen Science-Fiction- oder Fantasy-Szenarien zugrunde. Stattdessen ließen sich die Designer von der Bibel inspirieren und lehnten ihre Geschichte an Elemente aus der Offenbarung des Johannes, dem letzten Teil des Neuen Testaments, an. Der Autor, der wahrscheinlich nicht mit dem Evangelisten Johannes identisch ist, schildert dort in eindrucksvollen Allegorien den Ablauf der Apokalypse und versucht, die Menschen auf die Schrecken vorzubereiten, die sie in deren Verlauf zu erwarten haben. In der Offenbarung des Johannes ist auch von dem sprichwörtlichen Buch mit den sieben Siegeln die Rede, das den Inbegriff geheimer, göttlicher Weisheit versinnbildlicht – die Kapitel 6 bis 8 beschreiben die verheerenden Ereignisse, die die Welt beim Brechen der Siegel heimsuchen. Das Verzehren des Buches, von dem im 10. Kapitel gesprochen wird, symbolisiert die völlige Aufnahme der Offenbarungen Gottes.

Auf den ersten Blick wirkt der kleine Engel Bob relativ schutzlos, aber dank seiner Fähigkeit, Besitz von den Persönlichkeiten seiner Gegner zu ergreifen, hat er durchaus Chancen, gegen die Vertreter der Hölle zu bestehen.



Die Levels von Messiah zeichnen sich durch aufwendige Texturierung und monumentale Architektur aus.



Messiah wird neben 3D-Sound und Force Feedback-Technologie auch diverse 3D-Beschleunigerkarten unterstützen.



Bob übernimmt die speziellen Fähigkeiten anderer Spielfiguren, in der er einfach in sie hineinfliegt.

Universal-Spiel

Allein schon die Thematik von Messiah legt nahe, daß es sich bei diesem Produkt um ein sehr anspruchsvolles Spiel handelt, das sich in erster Linie an Erwachsene wendet. Was vielleicht zunächst

aufgrund der 3rd Person-Perspektive entfernte Assoziationen an Action-Adventures vom Schlage eines Tomb Raider weckt, läßt sich nicht so ohne weiteres in eine Genre-Schublade pressen. Selbst bei Shiny hat man Schwierigkei-

ten, das Spiel einzuordnen: Marketing-Chef Scott Herrington bezeichnete Messiah in einem Interview unlängst als „Mischung aus einem id-ähnlichen Shooter und Tetris mit ein paar Elementen aus Zelda und Asteroids... abgesehen davon, daß es kein 1st Person-RPG-Shooter mit Rätseln ist.“ Sie steuern zu Anfang den kleinen Bob und können mit ihm im Lauf des Spiels die Persönlichkeiten von ca. 25 verschiedenen Charakteren annehmen. Die Suche nach den sieben Siegeln führt Sie durch mehrere Städte und auch an Plätze jenseits unseres Planeten. Unterwegs gilt es, Puzzles zu lösen und sich auf zuweilen recht deftige Weise mit Gegnern auseinanderzusetzen. Aktuelle Trends zum Trotz wird Messiah keine Multiplayer-Optionen enthalten. Die Entwickler zogen es vor, den Einzelspieler-Modus so weit wie möglich zu perfektionieren, und wollten hier keinen der Kompromisse eingehen, die die Integrierung eines Mehrspieler-Features nötig gemacht hätte.

Himmelsche Engine

Falls das fertige Spiel hält, was die Ankündigungen von Shiny versprechen, könnte Messiah technisch neue Maßstäbe setzen. Nicht nur, daß die sogenannte „Saxsengine“ angeblich allen anderen bislang bekannten 3D-Engines überlegen sein soll, nein, Shiny entwickelte für Messiah auch eine „real-time tessellation and deformation“ genannte Methode, nach der die Zahl der Polygone, aus denen die Charaktere zusammengesetzt sind, je nach Leistungsfähigkeit des Rechners herauf- oder herabskaliert wird, um zu jeder Zeit eine optimale Framerate zu gewährleisten. Die Charaktermodelle bestehen aus 80.000 bis 120.000 Polygonen, und je besser Ihr Rechner ausgestattet ist, desto mehr Details bekommen Sie folglich zu sehen. Bei so viel Sinn für Innovation verwundert es eigentlich

kaum, daß Shiny plant, von 3D-Beschleunigerkarten über Force Feedback-Technologie bis hin zu 3D-Sound all die Erweiterungen zu unterstützen, die zur Zeit ein möglichst intensives Eintauchen in die Spielwelt ermöglichen. Eine bemerkenswerte Wahl hat Shiny auch für die Musikuntermalung getroffen: Den Messiah-Soundtrack steuert niemand Geringerer als die Metal-Band Fear Factory bei.

Herbert Aichinger

i MOTION CAPTURING

Wie in vielen anderen aktuellen Titeln bediente man sich auch für Messiah der Motion Capture-Technik, um die Animationen der Spielcharaktere möglichst flüssig und lebens echt wirken zu lassen. Bei der Übertragung der Motion Capture-Daten auf die Polygonfiguren ist dem Ego-Team jedoch allem Anschein nach ein großer, innovativer Schritt gelungen: Eine spezielle Technik erlaubt das „Strecken“ von Körperteilen. Auf diese Weise werden die bisher üblichen zackigen Kanten von sich überlagernden Polygonen vermieden. Die Oberflächen der Spielfiguren wirken in Messiah viel „runder“, so, als ob ein Skelett mit einer dehnbaren Haut überzogen wäre, die sich allen Bewegungen flexibel anpassen kann.



i DAS „EGO“-DESIGNTEAM

Das illustre kalifornische Team, das bei Shiny für die Entwicklung von Messiah verantwortlich zeichnet, hat David Perry von der inzwischen nicht mehr existierenden Firma Scavenger übernommen. Mike Damien ist hauptsächlich für das Leveldesign von Messiah verantwortlich und trägt darüber hinaus seinen Teil zum Charakterdesign bei. Darren Hurlburt erstellt die Charaktermodelle und überwacht deren Werdegang bis zur endgültigen Integration ins Spiel. Gabriel Rountrees Hauptaufgabe liegt in der Koordinierung der Animationsarbeit, während Chris Felts für die Texturen und das optische Gesamtkonzept der Messiah-Welten zuständig ist. Michael Persson ist der einzige Programmierer im Team und hat für Messiah die innovative „Saxs“-3D-Engine entwickelt.



| | |
|-------------|--|
| Hardware | P 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 |
| Technik | SVGA, 3D-Beschleuniger-Support/3D-Sound/Force Feedback |
| Multiplayer | Kurze Multiplayer-Quellen |
| Hersteller | Shiny Entertainment |
| Vertrieb | Shiny Entertainment |
| Genre | Strategie |
| Wirtschaft | Wirtschaft |



25th ANNUAL INTERACTIVE PROGRAMS (1990-1991) 231 PP. \$1.00/ISSUE/ISSUE

NOCH GENAUER FÜR



UND AM

8. TAG

ERSCHAFFST

DU DEINE

EIGENE WELT.

ANNO 1602

Erschaffung einer neuen Welt.



*Entdecke, besiedle, baue
Deine eigene Welt.
Handle in ihr und
verteidige sie!*

Wahrzeichen des Jahres 4 Spieler über Territorium oder Meeres-

20 Jahrhunderte Zeitkompass und 600 Jahre Entwicklung

1000 Jahre Entwicklung bis 1602/1608

2000 Jahre Entwicklung bis 1602/1608

1000 Jahre Entwicklung bis 1602/1608

1000 Jahre Entwicklung bis 1602/1608

20 Jahrhunderte Entwicklung

und, und, und ...



im Einzelvertrieb von

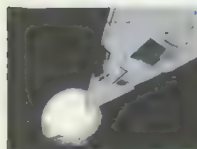
COMICO



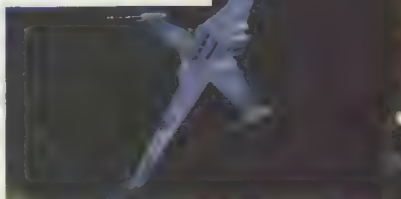
Unlängst hat X-Wing vs. TIE Fighter die Star Wars-Fangemeinde in zwei Lager gespalten: das eine mit Internet-Feedback, das andere ohne. Im Vorfeld glaubten das Spiel würde ein neues TIE Fighter werden, nur mit besserer Optik und mit Multiplayer-Fähigkeiten. Als dem nicht so war, gab es teils lange Gesichter.

XvT Balance of Power • Action

ERFÜL



Einige „kleinere“ Sternen-Zerstörer bereiten den Großangriff auf den Rebellen-Hafen vor, für den die Ankunft des Super-Sternen-Zerstörers erwartet wird.



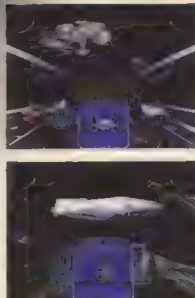
Auf die Attacke des Imperiums sind die Rebellen nicht ganz unvorbereitet. Diesmal mit dabei: der mächtige B-Wing.

In der Absicht, uns Spielern eine ultimative Multiplayer-Erfahrung im Star Wars-Universum zu bieten, hat LucasArts leider jene Schlüsselemente vernachlässigt, die den Vorgängerspielen zu so großem Erfolg verholfen haben: eine nachzuerlebende Pilotenkarriere und die Kampagne für Einzelspieler. Sicherlich, auch alleine durfte man die zahlreichen Kampf-

Kann man sich vorstellen, wie einfach das Erstellen einer Mission ist. Wer die technischen Fähigkeiten verfügt und so schnell Internet-Verbindungen hat, für den war das Multiplayer-Spiel natürlich klasse. Aber meisten Fans aber war es nicht genug. Echtes Star Wars-Gefühl hat sich noch nie nur dadurch eingestellt, daß man durchs All fliegt und dabei wild herumlasert. Es war der inszenierte Kampf zwischen Gut und Böse, der X-Wing und TIE Fighter seine Faszination verlieh. Star Wars-Spieler wollen das Universum entweder befreien oder unterwerfen. Mit „Balance of Power“ scheint LucasArts die Fan-Gemeinde jetzt endlich erhört zu haben.

30 neue Missionen in zwei Kampagnen

Obwohl Sie Balance of Power wahrscheinlich bereits noch vor den Feiertagen bei Ihrem Softwarehändler erstehen können, waren zum Redaktionsschluß nur wenige Fakten über die Add-On-CD bekannt. Das aber gehört wohl zur



Oben das Cockpit des neuen B-Wing, unten der bekannte Z-95.

dreht werden? Ein bißchen ließ sich dann aber doch herausfinden. Im „Gleichgewicht der Macht“ soll es um die bedrohliche Gegenwart eines scheinbar unzerstörbaren Super-Sternen-Zerstörers gehen. Dieser nimmt gerade Kurs auf einen großen Flotten-Stützpunkt der Rebellen-Allianz. Das Bühnenbild werden Sie wahlweise als Elitepilot der Rebellen (Rogue Staffel) oder des Imperiums (Avenger Staffel) betreten. In jeweils 15 zusammenhängenden Missionen müssen Sie den Angriff des mächtigen Ster-



Beide Kampagnen können im Multiplayer-Betrieb gespielt werden. Hier hat ein TIE Adv. schon Kontakt zum Raumhafen der Rebellen.

Wars-Abenteuers in sechs gerenderten Videosequenzen festgehalten. Vieles, was in XvT vermißt wurde, hält damit nun Einzug auf die PC-Monitore, so auch ein spielbarer B-Wing. Auf diesen schweren Raumjäger der Rebellen hatten die Entwickler bislang verzichtet, um das Gleichgewicht der Kräfte in XvT zu gewährleisten. Dem Einzug des Super-Sternen-Zerstörers aber muß die Allianz etwas entgegenzusetzen haben. Wenn auch nicht vom Pilotsessel aus, so zumindest durch das Cockpitfenster lassen sich drei weitere Raumfahrzeuge erkennen. Ein leichter Calamari-Kreuzer, ein neuer Rebellen-Transporter und eine modifizierte Correlliansche Corvette ergänzen das bekannte Flotten-Portfolio. Die Schiffs-Texturen wurden noch einmal komplett überarbeitet, und auch dem Heads-Up-Display im Cockpit soll etwas Feintuning zuteil geworden sein. Um die Zusammenarbeit in einer Staffel zu vereinfachen, erweiterte

Totally Games auch noch das Wingmen-Vokabular.

Grafik- und Multiplayer-Update

Trotz des Hauptaugenmerks auf die Kampagnen bietet Balance of Power auch im Mehrspieler-Modus einige Neuigkeiten. Zum einen stehen alle neuen Missionen auch im Netzwerk zur Verfügung. Noch besser aber ist, daß sogar die Kampagnen samt Hintergrund-Story gemeinsam bewältigt werden können. Frei konfigurierbare Message-Hotkeys sollen dabei die Kommunikation untereinander erleichtern. Übrigens, wer noch kein 3D-Beschleuniger-Update für sein XvT besitzt, erhält mit Balance of Power natürlich die neueste Version, die nicht nur die Standard-Schnittstelle Direct 3D unterstützt, sondern auch chipsspezifisch optimiert ist.

Christian Müller

Philosophie, die Entertainment-Mogul George Lucas all seinen Firmen auferlegt hat: Über unfertige Produkte gibt es keine Informationen. Oder wissen Sie schon alles über die neuen drei Star Wars-Filme, die derzeit abge-

nenzerstörers verhindern (Rebell) oder ihm den Weg zum Raumhafen ebnen (Imperialer). Nicht zuletzt dank der großen Nachfrage werden die Ereignisse dieses neuen Star

LUNG

Bei XvT wurden sie noch vermißt: Pilotenkarriere, Hintergrundgeschichte und erzählende Zwischensequenzen.

Systemanforderungen: 386, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Technik: VGA, Direct 3D/SB

Multiplayer: 8 Sp LAN, 4 Sp TCP/IP, Modem, seriell Sprache: deutsch

Hersteller: Totally Games/LucasArts

Verpackung: DVD-ROM

Genre: Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft ☐ 43



Der 22-Lungenimulator
von Did hat so realistisch,
dass Sie ganz schnell einen Platz im Cockpit
steuern und Sauerstoffmasken Pflicht haben
ihnen zu werden.

DIDTM
DIGITAL IMAGE DESIGN

Erhältlich ab November 1997.

(Gesundheitliche Verfügbarkeit der Ware im Handel)

Der EF 2000 führt Sie an die Grenze Ihrer Belastbarkeit.

Jetzt neu definiert
wird diese Grenze



KOMPLETT
IN DEUTSCH

ocean



Ares Rising • Action/WiSim

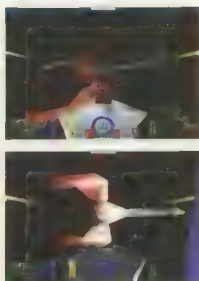
PRIVATEER 3?

Bemerkenswert an Imagine Studios ist vor allem die Tatsache, daß das dort vorhandene, kombinierte Design-talent in der Vergangenheit für über 40 PC-Titel mitverantwortlich war. Damit verfügt dieses (noch) relativ unbekannte Label über große Erfahrung in diesem Sektor. Nun steht mit Ares Rising der erste Titel kurz vor der Fertigstellung. Ares Rising ist ein Space Combat-Simulator mit Handelelementen – eine Kurzbeschreibung, die verdächtig an Privateer erinnert. Kein Wunder, wenn man bedenkt, daß es sich bei den drei Hauptverantwortlichen für Ares Rising um ehemalige Privateer- und Wing Commander-Designer handelt. Joel Manners, Edwin Herrel und Gilbert Austin versuchen, mit Ares Rising ihre Vision der ultimativen Freibeuter-Welt-raumoper zu verwirklichen.

Geld regiert im All

Wir schreiben das Jahr 2500. In einer total überbevölkerten Galaxie kämpfen mehrere Splittergruppen um jeden Zentimeter bewohnbaren, planetaren Boden. Diese Situation wird durch die Entdeckung eines außerirdischen Objektes, das Micomicon, noch angespannter. Diesem ungewöhnlichen Artefakt werden ungeheure Kräfte zugeschrieben. Wer das Micomicon kontrolliert, könnte die Herrschaft über die Galaxie an sich reißen. Ebenso wie in der Privateer-Serie dient die Hintergrundstory als roter Faden. Obwohl der Spieler natürlich versuchen soll, das Micomicon zu finden, führt der Weg dorthin über eine frei wählbare Spielstruktur. Für einen Söldner ist es in erster Linie wichtig, genug Geld zu verdienen, um sein Schiff zu einem unbesiegbaren Juggernaut aufzurüsten. In den im ganzen Universum verstreuten Basen gibt es mehr als

Nicht etwa Los Angeles, sondern die texanische Hauptstadt Austin ist das Spiele-Mekka der Welt. Ehemalige Origin-Mitarbeiter gründeten dort weit über 20 Firmen, und dieser Trend hält stetig an. Seit ca. einem Jahr werkeln dort auch die ehemaligen Designer der Privateer-Serie unter dem Namen Imagine Studios an einer Vielzahl neuer Titel.



Auch ohne 3D-Beschleuniger bietet AR Echtzeit-Lightsourcing.

genug verlockende Angebote. Die Auswahl an Upgrades für Ihr Schiff ist gigantisch, und das Objekt der Techno-Begierde ist natürlich immer nur ein paar tausend Credits – sprich zwei oder drei Missionen – entfernt. Und hat man es endlich geschafft, eines der sechs Basis-Schiffe in die ultimative Kampfmaschine zu verwandeln, ist noch lange nicht Schluß. Sie können eine unbegrenzte Anzahl neuer Schiffe bauen und sich vom Einzelkämpfer zum Flottenchef hocharbeiten. Die Auswahl zuverlässiger und fähiger Piloten ist ein weiterer wichtiger Aspekt des Spiels.

Taktik im Raumkampf

Bei der Wingmen-KI gaben sich die Designer besondere Mühe. Waren die Instruktionen für die Flügelmänner und -frauen bisher auf das Angreifen bestimmter Ziele beschränkt, steht nun bei Ares Rising eine wesentlich komplexere Befehlsstruktur zur Verfügung. Beispielsweise können Sie Ihre Mitflieger beauftragen, die Gegner aus größerer Entfernung mit Distanzwaffen anzugreifen. Gleiches gilt natürlich auch für die Intelligenz der Gegner, die ihre Angriffe ebenfalls koordinieren.



FLIGHT STICK PRO™

Für unsere Teilnehmer: Diese Flugzeuge sind für den Anstieg geeignet bei einem Anstieg.

PC-Analog
5 Feuerknöpfe und 1 Dauerfeuer

PC-Analog

PC-Analog
5 Feuerknöpfe und 1 Dauerfeuer

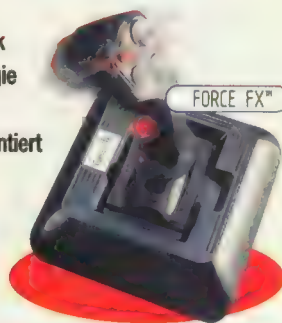


Jetfighter III ist jetzt erhältlich
inklusive der neuen Mission CD.
Unterstützt 3Dfx-Grafikkarten
und Force Feedback Joysticks.

Jetzt spürst
Du, wie es
sich anfühlt,
wenn Du mit
300 Sachen
gegen eine
Hand klopst!

**Force FX™ - Der erste Joystick
mit Force Feedback Technologie
bietet 6 eingebaute Effekte!
Dieser High-End-Joystick garantiert
höchste Realitätsnähe bei
Flugsimulationen!**

- 6 eingebaute Funktionen
- F-16 "Falcon" Jet Stick Griff
- 5 Feuerknöpfe und 1 Dauerfeuer
- 2 Coolie Hats
- Schubkraftregler



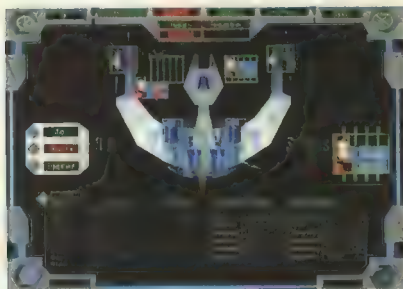
JETFIGHTER III & CH-JOYSTICKS - DAS DREAM TEAM

© 1998 Mission Studios Corporation. All rights reserved. Jetfighter III and Mission
are trademarks of their respective owners. TEXTUAL is a trademark and copyright of Papa Tango International.
1-22 (including the name) and/or of the Mission Studios Corporation.

PERFECT

FUNSOFT

MISSION
STUDIOS



Für Jäger und Sammler: Die sechs Basis-Schiffe lassen sich mit einer Vielzahl an Upgrades zu ultimativen Kampfmaschinen aufrüsten.

Um diese Angriffe bereits im Vorfeld planen zu können, verfügt der Spieler in Ares Rising über ein passives Suchsystem, mit dessen Hilfe Energiepulse von Feindschiffen lokalisiert werden können. Mit diesem System können Gegner ausgeschaltet werden, bevor sie auf dem Radarschirm erscheinen. Da der Energieausstoß der eigenen Schiffe vom Spieler gesteuert wird, kann der Gegner so in einen Hinterhalt gelockt und ausgeschaltet werden. Taktik spielt hier eine wesentliche Rolle, und Spieler mit einem unterentwickelten Abzugsfinger oder verbesserungsfähigen Reaktionsvermögen können dieses Manko tatsächlich durch geschickte Planung ausgleichen. Die Weltraummissionen werden in Echtzeit dreidimensional geren-

dert, wobei alle gängigen Beschleunigerkarten mittels Direct 3D unterstützt werden. Zwischensequenzen werden als vorgeordnete Animationen gezeigt. Neben den über 70 Standardmissionen, die zur Lösung des Spiels bewältigt werden müssen, verfügt Ares Rising über einen Missionsgenerator, der das Umfeld und die aktuellen Ereignisse im Spieluniversum berücksichtigt. Wiederspielbarkeit ist somit praktisch garantiert.

Und jetzt alle!

Über die Notwendigkeit einer Multiplayer-Funktion sind sich mittlerweile alle Entwickler im klaren. Imagine Studios versucht hier, den goldenen Mittelweg zwischen X-Wing vs. Tie Fighter (wenig Solo – viel Multi) und



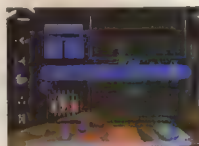
Die 3D-Navigationskarte ist ein wichtiges Tool, um Handelsreisen richtig zu planen und die Positionen anderer Schiffe zu bestimmen.

Wing Commander: Prophecy (viel Solo – kein Multi) zu finden. Bis zu acht Spieler können via LAN oder TCP/IP entweder gegeneinander oder kooperativ fliegen und sich entweder mit dem Computer oder dem menschlichen Gegner messen. Während man in der Solo-Version die Rolle eines Charakters namens Marlowe spielt, steht für die Multiplayer-Variante ein Charaktergenerator zur Verfügung. Ein interessanter und innovativer Aspekt besteht darin, daß mehrere Spieler diverse Aufgaben in einem einzelnen Schiff übernehmen können. In der Funktion des Piloten, Bordschützen oder Ingenieurs kann sich jeder Spieler auf seine Stärken konzentrieren und Erfolge als Team erzielen.

Linda Scherer



Das Cockpit zeigt neben Zielinformationen eine kleine 3D-Karte zur Orientierung im Raum.



Der Bildschirm für Handelswaren: Waffen und moderne Technologien stehen hoch im Kurs.



BESSER ALS PRIVATEER?



Joel Manners begann seine Karriere als Spieltester bei Origin und stieg von dort zum Designer auf. Er fungierte als Co-Designer für Wing Commander 1 und 2 sowie für Strike Commander. Sein letztes Spiel für Origin war Privateer. Danach produzierte er in Eigenregie den weniger erfolgreichen Titel „The Fortress of Dr. Radiaki“, bevor er seine Tätigkeit als Produzent von Ares Rising aufnahm.

PC ACTION In Austin gibt es mittlerweile ca. 30 Entwicklerfirmen, die von ehemaligen Origin-Mitarbeitern gegründet wurden. Imagine Studios gehört auch dazu. Sind die Designer bei Origin chronisch unzufrieden?

Joel: Origin ist eine große Firma, die zu einer noch größeren Firma gehört. Alles läuft nach einem bestimmten Schema ab, und irgendwann geht dann mal die Motivation flöten und man wird unzufrieden. Also macht man sich selbständig und bleibt in Austin, weil es dort einen niedrigen Talent-Pool gibt. Mehr will ich darüber nicht sagen. Reden wir lieber über Ares Rising.

PC ACTION Ares Rising ist ein Privateer-Clone! Richtig oder falsch?

Joel: Die Thematik ist die gleiche, daher ist der Vergleich gerechtfertigt. Privateer war ein gutes Spiel, aber ich glaube, wir können ein noch besseres machen.

PC ACTION Besser als Privateer oder besser als The Darkening?

Joel: Beides. The Darkening ist gegenüber Privateer eine deutliche Verbesserung hinsichtlich der Grafik und Technologie. Trotzdem glaube ich, daß The Darkening gegenüber Privateer mehr verloren als gewonnen hat. Die Missionen sind einseitig, die KI hat Schwächen, und Ereignisse wiederholen sich zu oft. Letztendlich war das Spiel eine nette Unterbrechung der Filmsequenzen. Ares Rising konzentriert sich hingegen auf die Space Combat-Elemente und versucht, diesen Aspekt so interessant wie möglich zu gestalten, d. h. gute KI, jede Menge Schiffsteile, zahlreiche Missionen, echte Taktik und natürlich Multiplayer-Missionen.

PC ACTION Ares Rising ist als Trilogie konzipiert worden. Was gibt es über die Fortsetzungen zu sagen?

Joel: Wir werden versuchen, mit jeder Folge den Vorgänger deutlich zu verbessern. Das gilt für Funktionalität, Technologie und Story. Ansonsten gibt es wirklich noch nicht viel zu sagen. Imagine arbeitet zur Zeit an einer Vielzahl neuer Produkte in anderen Bereichen, d. h. 3D-Action, Realtime usw. Als Produzent muß ich mich auch um diese Projekte kümmern.

Die neue KomPAKtklasse ist da!



Erstmals mit
8 deutschen
Vollversionen!

Megapak 8 • 10 aufregende Spiele auf 11 CD-ROMs

Master of Orion II (Microprose) Kolonisieren Sie die Milchstraße und verteidigen Sie Ihr Imperium. (D)

Baphomets Fluch (Revolution Software) Decken Sie eine abenteuerliche Verschwörung auf 2 CDs. (D)

Rallye Racing 97 (Software 2000) Anschleunigen und Gas geben – 20 mörderische Streckenabschnitte liegen vor Ihnen und Ihrem Wagen. (D)

Imperial Battle (Microprose) Ein riesiges Schlachtfeld mit 1000 Einheiten und 100000 Soldaten. (D)

San Francisco 1907 (Microprose) Ein riesiges Schlachtfeld mit 1000 Einheiten und 100000 Soldaten. (D)

Jack Niklaus 4 (Accusoft) Haben Sie genug Jack Niklaus, den Gottspieler des Jahrhunderts an. Mit Mehrspielernmodus via LAN und Spielnetzwerk im Internet.

Mech Warrior 2 (Activision) Einen MechWarrior bedeutet der Krieg alles und einzig im Tod findet er echten Frieden. Eine Unendlichkeit von Missionen wartet auf Sie. (D)

IMTAT Abrams (Interactive Magic) Fahren Sie mit vier Panzern oder eine vollständige Kompanie durch eine Vielzahl von Schichten und Kampagnen. (D)

Amid 2600 Action Pack (Activision) Fahren Sie mit vier Panzern oder eine vollständige Kompanie durch eine Vielzahl von Schichten und Kampagnen. (D)

Return to Zork Der Legende nach wurde das grobe unerdirdische Imperium Zork zerstört und alle bösen Mächte

Big 10 Parks • 10 aufregende Spiele in einem Park zusammengefaßt zu einem unwertenden Preis – das sind die neuen Big 10 Parks

Big 10 Strategie Sport Adventure

The Riddle of Master Lu™ (Sanctuary Wood)
(95% in PC Games 5/96)

Jagged Alliance (Sierra Software)
(90% in PC Games 7/95)

Terra Nova™: Strike force Centauri (Looking Glass Technologies)
(GoldPlay in PC Player 5/96)

Shannara (Legend)
(80% in PC Player 2/96)

The Journeyman Project 2™: Buried in Time™
(Presto Studios)
(72% in Power Play 10/95)

und noch mehr

Big 10 Simulation Action mit Spielehammern wie z.B.

EF2000™ (Ocean of America) Verteidigen und beschützen Sie die Menschheit, überwinden Sie die unterschiedlichsten Aufgaben.
(WWW in PC Player 1/96)

Warrior Karts (Matrix Media)
(84% in PC Games 4/95)

FX-Fighter™ PC-DOS
(STE Volman) In diesem weltberühmten Großkampfspiel ist es Ihrem Preis für den Gewinn.
(82% in PC Games 8/95)

Flight Unlimited™
(Looking Glass Technologies)
(88% in PC Games 7/95)

und noch mehr



Überall im guten Fachhandel!

Im Vertrieb von

**KOCH
MEDIA**

Deutschland: Luchowstr. 9, 10119 Berlin, Tel. 030 240 11 11, Fax 030 240 11 12

Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0426, Fax 0222 815 0426

Schweiz: Poststraße 10, CH-9201 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

MAX 2 • Echtzeitstrategie

ECHT ZEIT!

Mit mechanized assault & exploration riß Interplay vor einem Jahr dem aufkommenden Echtzeitboom in einem Punkt eine tiefe Wunde: Kein anderes Strategiespiel konnte damals eine derart ausgereifte KI vorweisen. Max kehrt jetzt schöner, besser und größer auf die Bildschirme zurück – als Echtzeitstrategiespiel!

1500 Jahre nach MAX 1 schließt sich der Rest der Menschheit mit einer intelligenten Alienrasse zusammen und gründet die neue Allianz. Durch die Verschmelzung von Gehirnmaterien entstehen acht unterschiedliche, superschlaue Hybridrassen. Die neue Gemeinschaft war dringend notwendig, denn die übermächtigen Sheevat wollen alles Leben im Universum vernichten, ein Krieg ist unausweichlich...

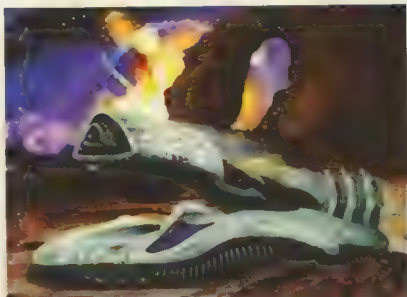
Rundenweise Echtzeit?!

Der Konflikt wurde von Interplay in vier ellenlange Kampagnen unterteilt, und Sie dürfen sich aus den verfügbaren Rassen Ihre Truppen zusammenstellen. Über 100 Einheiten und rund 50 verschiedene Gebäude stehen so im Laufe des Spiels zur Auswahl. Die Hinwendung zum Echtzeit-Spektakel erforderte einige grundlegende

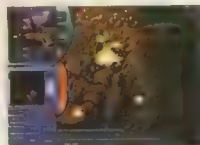
Änderungen, aber ganz Interplay-typisch hat man z. T. geniale Lösungen gefunden. Eine der wichtigsten: Optional steht während des Spiels eine automatische und editierbare Pausenfunktion zur Verfügung, die alles Geschehen für eine bestimmte Zeit einfriert. So bleibt es jedem freigestellt, ob und inwieweit er sich dem immensen Entscheidungsstreß aussetzen möchte.

Noch mehr Tiefgang

Die Kontrolle über die Einheiten geschieht im intuitiven C&C-Stil und wurde deutlich ausgeweitet, außerdem hat man MAX 2 um einige Features ergänzt. Einzelnen Units, aber auch Gruppen können sowohl spezifische Befehle (Jagen, Verteidigen, Patrouillieren usw.) als auch Wegpunkte vorgegeben werden. Über die vier verschiedenen Rohstoffe lassen sich



Kein überdimensioniertes Bügeleisen, sondern einer der frisch-gereinigten Alien-Panzer.



Nicht nur bei den Menüs hat Interplay im Vergleich zu MAX 1 (links) viel verändert, auch der Look wurde deutlich aufgepeppt.

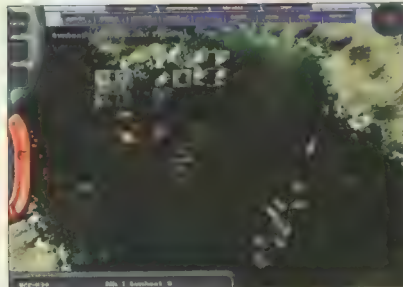
zahlreiche Upgrades für Gebäude und Truppenteile erreichen, letztere gewinnen noch dazu im Spielverlauf an Erfahrung. Natürlich entwickelt jeder der acht Clans völlig verschiedene Land-, Luft- und Seeinheiten, was besonders bei Multiplayer-Matches für Abwechslung sorgen soll. Dort sind auch jederzeit Allianzen möglich, die aber wahrscheinlich eine gemeinsame Nutzung der Ressourcen ausschließen.

Technisch angepaßt

Durch die Verwendung des 3D-Parallax-Scrollings für die gerenderten Levelkarten entsteht bei MAX 2 ein starker Eindruck von räumli-

cher Tiefe, weiter „unten“ befindliche Einheiten werden sogar in der Größe skaliert. Das Benutzerinterface kann durch den Druck auf die Tabulator-Taste in fünf Abstufungen den individuellen Bedürfnissen angepaßt werden. Zur besseren Gefechtskontrolle lassen sich außerdem „Spionagekameras“ an beliebigen Punkten der Karte anbringen. Zwischen den Kampagnen erläutern Videosequenzen den Gang der Handlung, dynamische Klangeffekte, wahlweise in Dolby Surround-Qualität, sorgen bei den Gefechten für stimmungsvolle Untermalung und eine bessere Orientierung.

Christian Bigge



50 Diese Versorgungsstation auf dem Wasser wird nicht mehr lange durchhalten, Hilfe muß her.

| | |
|----------------------|--|
| Systemanforderungen: | Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 |
| Technik: | SVGA/SB, Dolby Surround |
| Multiplayer: | 1-4 Spieler, Netzwerk, LAN, Modem, Internet |
| Hersteller: | Interplay/Acclaim |
| Erscheinungstermin: | 1. Quartal 1998 |
| Genre: | <input checked="" type="checkbox"/> Action <input type="checkbox"/> Rätsel <input checked="" type="checkbox"/> Strategie <input type="checkbox"/> Wirtschaft |

PC Action

PC Action 11/97:

"Demonworld setzt in jeder Beziehung neue Maßstäbe!"



GameStar
für besondere Atmosphäre
Demonworld

GameStar 10/97:

"Ein echter Taktikhammer!"

Award für besondere
Atmosphäre

Unser Tip für die Feiertage:
Ihre persönliche
DEMONWORLD Demo CD
mit 7 spielbaren Missionen
erhalten Sie ab sofort
kostenlos bei uns.

PC Games 11/97:

"Ein wahrlich phantastisches
Hexagonstrategiespiel!"

DEMONWORLD

(k) ein Wintermärchen...

Der Krieg der Welten • Echtzeit-Strategie

MARS ATTACKS!

Vor rund 100 Jahren entwarf ein Romanautor ein Szenario, das für PC-Spieler heute längst zum Alltagsstoff in vielen Genres gehört und zahlreichen Kinofilmen als Vorlage diente: der Angriff Außerirdischer auf die Erde. Der Autor hieß H. G. Wells und das Buch „Der Krieg der Welten“.



Die Einheiten erinnern optisch ein wenig an den ältlichen Look der Jules Verne-Filme, was auch beabsichtigt ist.



Paramount verfilmte „The War of the Worlds“ im Jahr 1953.



Die komplett gerenderten Karten wirken sehr plastisch.

Den Marsianern ist der Lebensraum auf ihrem kleinen Gestirn zu eng geworden, und deshalb planen die kleinen grünen Männchen die Eroberung des blauen Planeten. Die Invasion beginnt im 19. Jahrhundert auf der britischen Insel, und natürlich verfügen die Außerirdischen über eine überlegene Technik. Wird es den Briten gelingen, die drohende Unterjochung der Menschheit zu verhindern? Die Antwort auf diese Frage können Sie selbst geben, denn Rage Software und GT Interactive nutzen

das Konfliktpotential des Stoffes für ein – wie könnte es anders sein – Echtzeit-Strategiespiel. Bei der Umsetzung will man sich möglichst genau an die Buchvorlage und das darauf basierende Musical aus dem Jahr 1978 halten. So dienten beispielsweise Originalzeichnungen der Autoren als Modelle für die 3D-Objekte.

Dynamische Kampagne

Doch auch sonst beschreiten die Engländer neue Wege im ausgepötenen Genre. Die 3D-Terrain-engine im Stil von Bungies Myst

wird die britische Insel realistisch abbilden, und im digitalen Krieg der Welten werden keine Missionen zu finden sein. Über eine globale Karte werden Sie Ihre Einheiten verteilen müssen, die einzelnen Gefechte laufen dann in Echtzeit ab. Die Einheiten der Parteien unterscheiden sich deutlich voneinander, beide Seiten werden aber über Luft-, Wasser- und Bodentruppen verfügen, und Sie dürfen natürlich die Kriegsführung beider Kontrahenten übernehmen. Insgesamt will Rage sieben verschiedene Ressourcen

in das Spiel einbauen, was für eine nicht zu unterschätzende Wi-Sim-Komponente sorgt. Bisher ist lediglich ein Netzwerkmodus für zwei Spieler geplant, doch hier scheint das letzte Wort noch nicht gesprochen zu sein. Um für die richtige Spielatmosphäre zu sorgen, gelang es sogar, den Musicalautor und Komponisten Jeff Wayne zu verpflichten. Im Moment feilt man in England noch an den KI-Routinen, doch spätestens in drei Monaten soll GTs C&C-Killer in den Läden stehen.

Christian Bigge



Die dreibeinigen Kampfpläuer der Marsbewohner überwinden große Strecken in sehr hoher Geschwindigkeit.

PC ACTION 1/98

BUCHAUTOR H. G. WELLS



Der britische Autor H.G. Wells (1866-1946) gilt als einer der Ur-Väter des Science-Fiction-Romans und gehörte seinerzeit zu den am meisten gelesenen Schriftstellern. Neben „Der Krieg der Welten“ sind seine bekanntesten Werke „Die Zeitmaschine“, „Der unsichtbare Mann“ und „Die Insel des Doktor Moreau“. Beinahe hellseherisch prophezeite er in seinen Erzählungen zahlreiche Erfindungen der Luft- und Raumfahrt und sogar die Atom-bombe. 1938 führte die von Orson Welles umgeschriebene Hörspielfassung des „Krieges der Welten“ übrigens zu einer Massenpanik in New York. 1978 griff der amerikanische Komponist Jeff Wayne noch einmal das Thema auf und schrieb ein gleichnamiges Musical zum Stoff.



Voraussetzungen: Pentium 133, 13 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Controller: W3, 3B, 3F, 3G

Multiplayer: 2 Spieler Netzwerk

Hersteller: Rage Software/GT Interactive. Erscheint: 1. Quartal 1998

☒ Action ☐ Action ☒ Strategie ☐ Action ☐ Action



Actual screen shots



WIR BRINGEN DRIVE IN IHR SPIEL!



DER SPIELER PASST SICH IN SEINER HALTUNG UND IM ABSCHLAG DEM JEWEILIGEN GELÄNDE AN. REALISTISCHE GRAFIK DURCH SPIEGELUNGEN IM WASSER, AUFGEWIRBELTEN SAND, IM WIND FLATTERNDE FAHNEN UVM.

- 16 Mio. Farben bei einer Auflösung von 1.600 x 1.200 Pixeln
- Turniermodus für bis zu 32 Spieler über Internet, Modem und E-Mail
- Extrem schneller Bildlaufbau durch pregerenderte Grafiken
- 18 Privat-Unterrichtsstunden von Gary Player – komplett in deutsch
- Kommentierung und Unterstützung mit Tips und Tricks von Gary Player während des Spiels
- Video- und Kamerasystem für exakte Ballerfolgung und Ansicht aus verschiedenen Blickwinkeln
- Intelligentes Handicap-Verfahren – der Schwierigkeitsgrad passt sich Ihrer Spielstärke an

Zwei 18-Loch-Golfkurse der Meisterklasse: St. Mellion in Cornwall, England – designed von Jack Nicklaus und Hilton Head National in South Carolina, USA – designed von Gary Player

THE *Golf* PRO Featuring Gary Player

GOITEN IN EINER NEUEN

DIMENSION. VOLLKOMMEN NEUARTIGES

MAUS-SCHWUNGSYSTEM. HOHEN SIE MIT

DEM SCHLAGER AUS, INDEM SIE DIE MAUS

NACH RECHTIS BEWEGEN UND SCHLAGEN SIE AB

IM RÜCKSCHWUNG NACH LINKS. BESTIMMEN SIE

MIT IHRER MAUSFÜHRUNG, OB SIE EINEN CHIP

ODER PITCH SCHLAGEN UND BEOACHTEN SIE, WIE

DIE ANIMATION DES SPIELERS ABSOLUT SYNCHRON
ZU IHRER MAUSBEWEGUNG ABLÄUFT



PC CD-ROM

empire
MEDIA INTERACTIVE

KOCH Media GmbH, (+49) 089 857 45 12 Website: www.empire.co.uk

Das erste Puzzle,
das auch
Kühe
mitreißt.



Halten Sie sich fest: Jetzt kommen Action Kino und Puzzeln in einem. Eine Filmsequenz wird
Actiontakes auf CD-ROM gibt's für unter 20 Mark. Infos gibt's unter 0751/86 10 47 oder FA075

nz wirbelt durcheinander - Sie müssen das Chaos wieder in Ordnung bringen. Zehn verschiedene
AK 0782/84-10-45

Non: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.

Ravensburger

XFire • Action

DIABOLISCH

Da gab es doch Ende letzten Jahres so ein überaus erfolgreiches Spiel, dem höchste Wertungsehren zuteil wurden!? War es nicht diese gelungene Mischung aus Action- und Rollenspiel-Komponenten, die den Reiz ausmachte? Wie hieß das Ding denn noch mal? Ach ja: Diablo von Blizzard war's!

Genau in dessen Fußstapfen will SirTech mit XFire wandeln. Auch hierbei handelt es sich vornehmlich um ein Actionspiel, in dem Sie waffenstrotzende Muskelberge über isometrische Levelkarten zuckeln lassen. Diesmal werden Sie aber in die Zukunft verfrachtet, und die Hintergrundgeschichte klingt zunächst wenig innovativ: Auf einem weit, weit entfernten Planeten in einer weit, weit entfernten Galaxis werden langsam die Ressourcen knapp. Also wird ein Teil der Bevölkerung kurzerhand und mit Nachdruck zur Erforschung des Alls verdonnert. Die Jahre vergehen, die Kommunikation mit den munter vor sich hin mutierenden Heimatlosen bricht ab, und irgendwann klopfen diese recht ungehalten wieder an die mittlerweile verschlossene Eingangstür zum Heimatplaneten. Die dort leben-

den und inzwischen hochtechnisierten Ex-Brüder und -Schwestern zeigen sich wenig begeistert, und schon bald entbrennt ein gnadenloser Krieg unter den Aliencians.

Multi-Kulti

Genau hier kommen Sie ins Spiel. Als genregestalteter Kämpfer stürzen Sie sich im Einzelspieler-Modus auf einer der beiden Seiten in die Schlacht um die Planetenkontrolle. Ihren gerenderten und Force Feedback-unterstützten Lieblingsberserker dürfen Sie sich aus zahllosen Clans auswählen und mit ebenso zahllosen Waffen ausstatten, wobei Sie sich die wahren Super-Wummen natürlich erst verdienen müssen. Ganz „diabolisch“ entvölkern Sie riesige Levels, die per Zufallsgenerator jedesmal wieder neu gebildet werden, so daß eigentlich unendlich viele davon zur Verfügung stehen. Zwischen



Da liefen die Silicon Graphics-Rechner heiß. So liebevoll gerendert präsentiert sich der gesomte Mutanten-Stadt von XFire.

den Abschnitten transportieren Videosequenzen die Hintergrundgeschichte. Was allein dank der hübschen Präsentation schon Freude verspricht, wird erst in Multiplayer-Partien richtig interessant. Über einen kostenlosen Server will SirTech von einfachen Death-matches über Teamplay, Chat- und E-Mail-System bis hin zum Warenaustauschsystem alle Online-Register

ziehen. Sogar regelmäßige Ranglisten- und Gruppenturniere samt Preisverleihung sollen XFire bereichern, außerdem will man ständig neue Goodies anbieten. Wahrscheinlich im Januar werden wir Ihnen sagen können, ob SirTechs SciFi-Oper die Fantasy-Monster von Blizzard überflügeln kann.

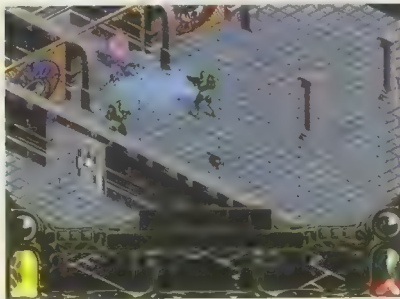
Christian Bigge

Voraussetzungen: Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Technik: SVGA/SB, Force Feedback-Support, CD-Audio

Multiplayer: c Sp. Modem/0 Modem, 4 Sp. LAN, Int. Sprachel: deutsch

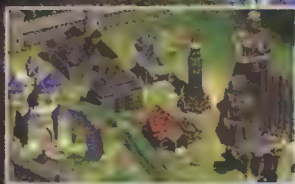
☒ Action ☐ Rätzel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



55 Brutzel, brutzel! Die Benutzeroberfläche und die Optik von XFire erinnert doch sehr deutlich an...Genau!

Hier verteidigt eine Gruppe friedlich kooperierender Sturmtruppen einen der unzähligen Zugangsterminals.

LORDS OF MAGIC



"WarCraft 2™ für Fortgeschrittene" PC Games



In Zeiten der tödlichen Bedrohung des friedliebenden Volkes von Urk durch den finsternen Hexer Balkoth braucht es wahre Helden mit magischen Fähigkeiten, um den Siegestzug des Schreckens zu stoppen.

Als Bestseller Lords of the Realm II, bereiten Sie eine fantastische Welt voller Zauber, Krieger, Magie, Elfen und Barbaren, in der Gut und Böse um die Vorherrschaft ringen.

Aufbauend auf den dramatischen Features, die Lords of the Realm II zu einem Meilenstein in der Strategiegenre machten, kombiniert LORDS OF MAGIC erneut rundenbasiertes Erforschen und Verwalten mit spektakulären, Echtzeitschlachten. Vereinen Sie Ihre Kräfte mit den Helden der Welt, um die Welt zu erobern und die Vorherrschaft zu erringen. Die Welt ist Ihr Spielplatz.



...auf einem ...
...sünden ...
...von ...



...riet drinnen in ihrem ...
...wird ...
...wird ...
...wird ...

Einzigartiges Spiel, hoch aufliegende Hi-Color-Grafiken und einen mächtigen Territorium, der Ihnen alle Möglichkeiten bietet.

Die ultimative Alternative für Strategie- und Fantasy-Fans.

Ende November 1997



SIERRA

WarBreeds • Strategie

KLONKRIEGE

Stellen Sie sich doch mal vor, geklonte Tomaten wenden sich gegen ihre Schöpfer, bewaffnen sich und gehen auf die Menschheit los. Klingt albern? Nicht unbedingt. In WarBreeds wird ein ziemlich ähnliches Szenario blutiger Ernst. Echtzeitstrategen schlägt es dabei auf einen fernen Planeten.

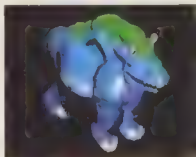
WarBreeds spielt auf Aeolia, einer Welt, auf der es für Wissenschaftler zum Alltagsgeschäft gehört, Lebewesen des Planeten gentechnisch zu „bearbeiten“. Diese können perfekt als Sklaven und Haustiere für kleine Kinder eingesetzt werden. Eines Tages aber gehen die Yedda zu weit, als sie ein Wesen züchten, das sich als Killerbiest herausstellt. Die sogenannten Magha vermehren sich per Selbstklonung und werden zum Problem. Außerdem müssen ihre Schöpfer feststellen, daß die anderen von ihnen geschaffenen Sklavenrassen – die Tanu, die Sen-Soth und die Kelika – nicht so doof sind, wie sie aussehen. Letztendlich geht die Yedda-Zivilisation unter. Auf Aeolia herrschen nun vier Clans, die sich gegenseitig die Köpfe einschlagen. Der Spieler wählt eine der Rassen, um im Rahmen einer Kampagne das Überleben zu si-

chern. Größtenteils bietet WarBreeds das genreübliche Handling. Um immer leistungsfähigere Einheiten zu schaffen, verwendet der PC-Besitzer DNA (Genmaterial), das er sich von getöteten Feinden holt.

32.000 Kreaturenkombinationen
Das Ressourcenmanagement beschränkt sich auf abzubauenende Energie. Dies sei bewußt so, sagt Produzent und Missiondesigner Alan Wasserman von RedOrb. Der Spieler könne sich ganz auf das taktische und kämpferische Element konzentrieren. Alle Rassen haben Vor- und Nachteile. Die Tanu sind idechsenähnliche Wesen, die besonders gute Kundschafter sind. Insektenartig sehen die Sen-Soth aus, die sich schnell vermehren und in Schwärmen kämpfen. Dagegen haben die Kelika Vorteile, was die Körperkraft betrifft. Die Magha sind Meister von Spio-



Aus dem genetischen Material feindlicher Einheiten züchtet der Spieler wie mit einem Baukasten neue Kreaturen heran.



Die Kelika sind eine von vier Rassen in WarBreeds.



Wie Insekten sehen die Sen-Soth aus. Im Bild ein Entwurf.

nage, Sabotage und Terrorismus. In seinen Genlabors kreiert man bis zu 32.000 Kreaturenkombinationen. Zur Verfügung stehen 21 Waffenarten. Das Angebot reicht von Schlaginstrumenten wie Hämmern bis zu High-Tech-Wummen wie Plasmakanonen. Im Verlauf des Spiels wachsen bis zu zwölf Gebäudearten aus dem Boden (Raffinerien, DNA-Entschlüssler, Teleporter usw.). Im Multiplayermodus (Modem, Netzwerk, Internet) können bis zu acht Spieler teilnehmen, wobei es Extrakarten, einen kooperativen Modus und einen Leveleditor gibt. Die KI, verspricht Wasserman, verschaffe

sich keine Vorteile durch Cheaten und sei hoch entwickelt. Statt bis zum Tod zu kämpfen, gehen computergesteuerte Einheiten auf Distanz. Werden sie weiter attackiert, suchen sie Schutz bei freundlicher gesinnten Truppen. Einheiten entwickeln sich mit der Zeit zu Veteranen, so daß sich Hege und Pflege lohnt. Die Hintergrundstory wird durch kurze Videosequenzen weitergesponnen.

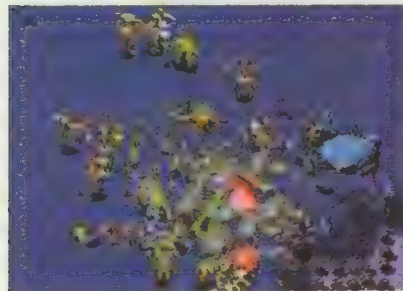
Harald Fränkel

Systemanforderungen: P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Multiplayer: 8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP Sprache: deutsch

Hersteller: RedOrb/MicroProse Erscheint: Dezember

☐ Action ☒ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



Bei den Schlachten geht es äußerst heftig zur Sache. Grafisch präsentiert sich das Spiel im düsteren Endzeitambiente.

PC ACTION 1/98



[[[**Ganz reizend!**]]]

Das ist jetzt Trumpf.

Skat bei AOL.



Zeige online, was für ein Blatt du spielen kannst. Oder amüsiere dich weltweit mit Gegnern bei anderen Multiplayer-Games. Wähle aus Action-, Strategie- oder Rollenspielen. Also: AOL am besten gleich testen. 50 Stunden gratis* und 30 Tage ohne Grundgebühr. Internet und eMail inklusive.

**50 Std.
gratis
testen!**

Gratis-Software auf der Heft-CD-ROM

STARTEN SIE AOL. JETZT!

CD schon weg? Oder möchtest Du AOL-Software für einen Freund?

Einfach anrufen: ☎ **0180-55 22 0**

CH: ☎ 0848-80 10 13 • A: ☎ 01-5 85 84 85

AOL + Internet
Das bessere Programm.

Internet: <http://www.aol.de>



* Bis zum letzten 20. Tag des Monats. Sonst zahlen wir Ihre Verbindung an.



Battlespire wirkt zunächst wie ein grafisch exzellentes 3D-Actionspiel, bietet aber auch all die Features eines guten Rollenspiels.



Daß RPGs nicht zwangsläufig mit karger Grafik daherkommen müssen, beweist Battlespire mit seinen Licht- und Transparenzeffekten.

Battlespire • Rollenspiel

ELITEKÄMPFER

The Elder Scrolls-Spiele haben unter RPG-Fans bereits einen guten Ruf. Mit der von Redguard eingeleiteten „Adventures“-Serie und einer „Legends“-Reihe, die bald mit Battlespire ihr Debüt feiert, will Hersteller Bethesda Softworks das Elder Scrolls-Universum nun einer breiteren Zielgruppe erschließen.

Damit kein Mißverständnis aufkommt: Auch Battlespire ist ein Rollenspiel, präsentiert sich allerdings actionorientierter als die beiden Titel Arena und Daggerfall. Im Grunde

geht es darum, sich durch Bestehen verschiedener Prüfungen bis zum Battlespire vorzuarbeiten – nur wer in dieser abgeschiedenen Enklave bestehen kann, ist würdig, als eine der persönlichen

Wachen des Herrschers von Tamriel zu dienen. Als Sie den Battlespire erreichen, stellen Sie allerdings fest, daß sich ein Daedra-Prinz seiner bemächtigt hat. Zu allem Unglück schließt sich hinter Ihnen das magische Portal und schneidet Ihnen den Rückweg nach Tamriel ab.

Zielorientierter Plot

Anders als in Arena oder Daggerfall erforschen Sie die Rollenspielwelt in Battlespire nicht völlig frei, sondern schreiten in Levels von einem Szenario zum nächsten fort. Dabei erwartet Sie eine abwechslungsreiche Mischung aus Dungeons, Burgen und Outdoor-Landschaften. Bevor Sie sich allerdings auf die Quests stürzen, erstellen Sie sich mit Hilfe der an Daggerfall angelehnten Charaktergenerierung von Grund auf Ihren persönlichen Helden. Sie sind dabei nicht an Klassen gebunden und können Stärken und Schwächen, ja sogar den Geburtsort frei fest-

legen. Im Lauf des Spiels entwickeln Sie Ihren Charakter auf Punktebasis weiter – nutzen Sie beispielsweise intensiv das ausgeklügelte Magiesystem, wird Ihr Held auf diesem Gebiet schnellere Fortschritte machen. Battlespire präsentiert Ihnen das Geschehen in detaillierten HiRes-3D-Environments mit dynamischen Lichtquellen und Transparenzeffekten aus der 1st Person-Perspektive. Kämpfe tragen Sie über das seit Daggerfall optimierte Maus-Interface in Echtzeit aus. Große Bedeutung kommt in Battlespire den Multiplayer-Features zu: Deathmatches unter Freunden sind ebenso möglich wie kooperatives Spiel gegen den Computer oder Team vs. Team-Wettrennen um die Erfüllung bestimmter Aufgaben. Battlespire wird voraussichtlich von Anfang an 3D-Beschleunigertkarten mit 3Dfx-Chip unterstützen, der Support anderer Boards ist angedacht.

Herbert Aichinger



Battlespire, der abgeschiedene Ort, an dem sich Tamriels Kämpfer-Elite bewähren muß, ist in die Hände eines Daedra-Prinzen gefallen.

Reifeschichtform: P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, DOS 5.0

Benutzer: VGA/SB, TDA-Audio, 20%

Multiplayer: 8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP

Sprache: englisch

Hersteller: Bethesda Softworks

Themenwelt: F. D. 1998

Action

Rätsel

Strategie

Wirtschaft

TCCA
TOURING CAR
championship

MOTORSPORT SIMULATION PUR!



Rieche den verbrannten Gummi, höre das
Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften
Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfälle.
Jetzt ist es an Dir, ein Champion in Dir steckt!

Wie möchtest Du sehen? Die Action aus der Vogelperspektive?
MICRO MOVIE CMTOPCAM



Spektakuläre Unfälle



Massenkeramboulegen



Heiße
Verfolgungsjagd



Gib Alles



Codemasters

www.TouringCar.com



16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE
RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN,
FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN



Jagged Alliance 2 • Strategie

COMEBACK

Mitte 1995 gelang SirTech die geniale Umsetzung einer relativ alten Idee. Jagged Alliance schlug wie eine Bombe ein. Ein Jahr später sorgte Deadly Games für neuen Spiel Spaß. Allerdings war die Grafik zu diesem Zeitpunkt schon veraltet. Umso sehnsüchtiger wird jetzt der echte Nachfolger erwartet.

In einer Bananenrepublik haben die Militärs einen erfolgreichen Putsch durchgeführt. Kein Staat interessiert sich sonderlich dafür. Wie soll man mit bewaffneten Soldaten ohne ausländisches Militär fertig werden? Eine Elitetruppe Söldner muß her! Ivan, Magic, Fidel und Konsorten sind wieder im Geschäft und haben sogar Freunde mitgebracht. In Jagged Alliance 2 wird es über 60 verschiedene Söldner mit echten Charakteren geben. Abgesehen von ihren numerischen Eigenschaften haben alle gewisse Vorlieben. Im Nachfolger soll dieses Feature sogar stark erweitert sein. Abgerundet und richtig in Szene gesetzt werden die Söldner natürlich wieder durch unzählige gesprochene Sätze. Ferner verbessert sich die Truppe nun nicht nur am Ende eines Tages, sondern nach jedem befreiten Sektor.

Genremix

Anders als in Deadly Games wird Jagged Alliance 2 auch die wirtschaftlich-strategischen Elemente des ersten Teils besitzen. Diesmal gilt es, ungefähr 200 Sektoren zu sichern! Damit die eigenen Söldner auch schnell von Ort zu Ort kommen, können sie Fahrzeuge benutzen. Auch sonst wurden die Möglichkeiten des Spielers enorm erweitert. Auf Befehl robben, klettern und springen die Söldner jetzt auch. Zahlreiche neue Gewehre, Messer, Granaten, Panzerungen und schwere Waffen bringen noch mehr taktische Tiefe in das rundenbasierte Strategiespiel. Alternativ dazu dürfen die Gefechte auch in Echtzeit ausgeführt werden. Angeblich soll die KI so gut sein, daß durch einige Befehle das gewünschte Resultat auch ohne ständige Kontrolle er-



Ein Söldner erklettert gerade das Dach, auf dem bereits ein Soldat liegt und mit dem Gewehr im Anschlag die Gegend überwacht.

reicht wird. Da maximal sechs eigene Söldner in eine Schlacht verwickelt sind, ist es durchaus möglich, alle akkurat zu steuern. Das alte Tagessystem wurde eingemottet. In Jagged Alliance 2 können Söldner rund um die Uhr im Einsatz sein, zumindest bis sie vor Erschöpfung einschlafen. Durch die wechselnden Lichtver-

hältnisse von Tag und Nacht ergeben sich zusätzlich völlig neue Strategien. Für Jagged Alliance 2 hat SirTech eine neue Grafikengine entwickelt. In feinstem SVGA und mit realistischen Lichteffekten dürfte der zweite Teil den heutigen Standard wieder leicht erreichen.

Alexander Geltenpott

| | | | |
|--|---|---|--|
| Minimumsystem: | Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95 | | |
| Multiplayer: | 2 Sp. | Modem, Netzwerk | Sprache: englisch |
| erschienen: | Frühjahr 1998 | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Action | <input type="checkbox"/> Rätsel | <input checked="" type="checkbox"/> Strategie | <input checked="" type="checkbox"/> Wirtschaft |



Das Charaktermenü in den Kampfsequenzen wurde komplett überarbeitet. Zum neuen Design gehört natürlich auch eine Karte.

PC ACTION 1/98



Merkwürdige, insektenartige Kreaturen tauchen im zweiten Teil optional auf. Hier wird die Lichtberechnung besonders deutlich.

Bis daß der Schrott euch scheidet.



COMING SOON: **FLAT PACK** Die Carmageddon - Fahr zur Hölle! ADD-ON CD



Vertrieb: Rushware GmbH

• Schweiz: APC AG / WANC AG

• Österreich: SIC Software AG

• Profisoft GmbH



Die Spielwiese von comtech

Panzergeneral 3D



149,00

Riven-The Sequel to Myst



79,90

NHL Hockey 98



79,90

Akte Europa



49,90

Men In Black



49,90

Incubation



149,00

F1 Racing Simulation



89,90

Fast Karate



79,90

Sid Meier's Gettysburg



79,90

Floyd



79,90

Monkey Island 3

The Curse of Monkey Island ist der dritte Teil der beliebten 'Monkey Island' Reihe. Sie spielen erneut Guybrush, der sich in einem verzwickten Duell dem Geisterpiraten LeChuck stellen muß, um Elaine Marley, seine einzige wahre Liebe, davor zu bewahren, zu LeChucks fieser Dämonenbraut gemacht zu werden. Kompl.Dt.

85,90

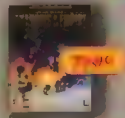


Legend of Kyrat



79,90

Shadows of the Empire



79,90

Fighters Anthology (MT 98)



89,90

Back Earth



79,90

Need for Speed 2



79,90

Hercules Action-Spiel



99,90

Blade Runner



NBA Live 98™

**WORKS 2**

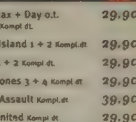
FIFA 98

Wing Comm. Prerogative[®]

AH-64 D Longbow 2



Business & Society



Tomb Raider 2



Komplex 1 ... 14 mg Substanz

Weiter Top-Spiele

| | |
|---|-------|
| 3rd Millennium Kampfpl. dt. | 55,90 |
| Abenteuer auf der LEGO Insel Kampfpl. dt. | 49,90 |
| Anstoss 2 Kampfpl. dt. | 59,90 |
| Baphomets Flucht 2 Kampfpl. dt. | 69,90 |
| CBZ Vergeltungsschlag Kampfpl. dt. | 29,90 |
| Demonworld Kampfpl. dt. | 69,90 |
| Fighting Force Kampfpl. dt. | 79,90 |
| G-Police Kampfpl. dt. | 85,90 |
| Gold Games 2 Sammlung (12 CD-ROMs, dt. Ausg.) | 39,90 |
| Imperialismus Kampfpl. dt. | 64,90 |
| Industriegigant Expansion Kampfpl. dt. | 29,90 |
| International Rally Championship Kampfpl. dt. | 79,90 |
| KKND X-treme Kampfpl. dt. | 29,90 |
| KKND Mission CD Kampfpl. dt. | 29,90 |
| Links 98 Kampfpl. dt. | 69,90 |
| Lieses Kurse, diverse (dt. Ausg.) | 39,90 |
| Myth - Kreuzzug ins Ungewisse Kampfpl. dt. | 79,90 |
| Nuclear Strike Kampfpl. dt. | 79,90 |
| Outpost 2 Kampfpl. dt. | 69,90 |
| Pazifik Admiral Kampfpl. dt. | 64,90 |
| Buccanere Kampfpl. dt. | 69,90 |
| Conquest Earth Kampfpl. dt. | 69,90 |
| Dark Colony Kampfpl. dt. | 69,90 |
| Dark Reign Kampfpl. dt. | 79,90 |
| Dungeon Keeper Kampfpl. dt. | 29,90 |
| Hugo 3 Kampfpl. dt. | 69,90 |
| Hugo 5 Kampfpl. dt. | 65,90 |
| VBK Kampfpl. dt. | 85,90 |
| Virtua Fighter 2 Kampfpl. dt. | 69,90 |
| X-Wing vs. The Fighter Kampfpl. dt. | 55,90 |
| X-Wing vs. The Fighter Mission Kampfpl. dt. | 39,90 |
| Star Wars Monopoly Kampfpl. dt. | 69,90 |



**comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment
gibt es über 150 x in Deutschland!**

☎: 07151/950 200
☎: 07151/950 100

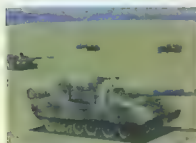
come



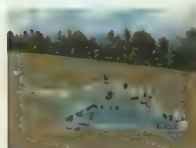
M1 Tank Platoon 2 • Simulation

STAHLROSS

Während die Simulation von Luftkämpfen eine große Tradition unter Spiele-Entwicklern hat, fristet das militärische Geschehen am Boden in den Köpfen der Designer ein stiefmütterliches Dasein. Die Neuauflage des M1 Tank Platoon von MicroProse rückt jedoch das Panzergefecht in den Mittelpunkt.



In der Einöde der Wüstenkampagne erhalten die Bodeneinheiten eine andere Bemalung (Camouflage) als beispielsweise in der gemäßigten Zone.



In M1TP2 werden andere Waffensysteme ebenso akkurat simuliert wie der Hauptdarsteller, der Abrams-Panzer.



Schon jetzt wirkt die Landschaftsdarstellung beeindruckend, vor allem die realistische Umsetzung der Vegetation wirkt überzeugend.

Die Panzer-Simulationen der letzten Jahre lassen sich an einer Hand abzählen. Während NovaLogic seine Armored Fist-Reihe actionbetont anlegte, versuchte IM1Abrahms von Interactive Magic, vornehmlich die taktischen Aufgaben eines Panzer-Kommandanten ins Spiel zu bringen. MicroProses Entwicklungsabteilung strebt bei M1 Tank Platoon 2 (M1TP2) eine Verbindung beider Spielarten an. Sie dürfen im Sessel eines Platoon-Commanders Platz nehmen, der vier stählerne M1 Abrams-Untertürme befehligt. Was in einer taktischen Generalstabskarte gemäß des Auftrags geplant wird, wird in den Kettenfahrzeugen als Richtschütze oder Fahrer aber auch selbst vollzogen. Sie erteilen dem Platoon oder einzelnen Panzern ihre Befehle und fordern Artillerie- sowie gegebenenfalls



Ein Platoon aus Spähpanzern hat am Waldrand einige gegnerische Einheiten ausgemacht. Nach der Zielerfassung werden einige Raketen per Drahtsteuerung die Bedrohung beseitigen.

Luft-Unterstützung an. Im Verlauf Ihrer Heeres-Karriere können Sie sich neben den obligatorischen Auszeichnungen auch weitergehende Befehlsgewalt verdienen. Verschiedene Kampagnen (bis zu 12 Missionen) führen die Panzer-Bataillone nach Korea, an den Golf von Persien, nach Nordafrika, in den Fernen Osten und in die Ukraine. Daneben soll ein sogenannter „Battle Builder“ für Missions-Nachschub im Eigenbau sorgen. Grundlage der Operationsgebiete ist ein dynamisches Szenario-System, das sich in steter Veränderung befindet, wobei natürlich gerade die Aktionen des Spielers den Verlauf der militärischen Auseinandersetzung beeinflussen. Doch auch der Erfolg der Luft- und Seestreitkräfte kann sich von Mal zu Mal unterscheiden, und kein Spiel wird dem anderen gleichen.

Modulares Konzept

Mit der Entwicklung von M1TP2 wurde bereits vor über einem Jahr

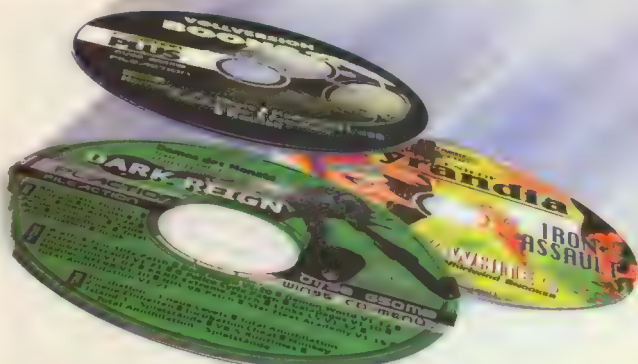
auf P90-Systemen begonnen, und MicroProse will dies als Mindestkonfiguration beibehalten. Bei Veröffentlichung aber wird die Panzersimulation auch von Grafik-Beschleunigern Gebrauch machen. Gerade die Anforderungen an die Landschaftsdarstellung werden besonders hoch sein. Die Topographie der Einsatzgebiete muß realistisch ausgebildet sein, und Gebäude oder Waldstücke sollten ihrer taktischen Bedeutung auch gerecht werden können. Zugleich ist M1TP2 Bestandteil eines modularen Gesamtkonzepts, da es mit Simulationen anderer Waffengattungen in einem großen virtuellen Militärsimulator zusammengeführt werden soll. Es wäre wünschenswert, wenn sich MicroProse in diesem Zusammenhang auch zu einer Neuauflage der bemerkenswerten Gunship-Reihe entschließen könnte. Wir werden in jedem Fall über die weitere Entwicklung von M1TP2 berichten.

Christian Müller

| | |
|------------------------|---|
| Benutzeranforderungen: | P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 |
| Modus: | 3 VGA, Direct 3D/3B |
| Multiplayer: | noch nicht bekannt |
| Sprache: | englisch |
| Hersteller: | MicroProse |
| Erscheinungstermin: | März |
| Genre: | <input checked="" type="checkbox"/> Action <input type="checkbox"/> Rätsel <input type="checkbox"/> Strategie <input type="checkbox"/> Wirtschaft |

INSEKTENTENVERZEICHNIS
PC ACTION 1/98

| | |
|------------------------|---|
| Activision | 111 |
| Althoff | 149 |
| ADI | 59 |
| AVM | 115 |
| B&E Games | 161 |
| Bachler | 143 |
| Bomco | 17, 31, 40, 41, 44, 45 |
| Call and Play | 187 |
| CH Products | 47 |
| Codemasters | 61 |
| CompuTec Verlag | 18, 19, 175, 177, 184, 185, 186, 239, 241, 259 |
| Comtech | 64, 65 |
| Creative Labs | 97 |
| Cross Computer | 131 |
| Disney | 39 |
| DSF | 251 |
| Effective Media | 151 |
| Eidos | 8, 9, 80, 81 |
| Empire | 53 |
| Endor | 249 |
| Fantastic Shop | 149 |
| Funsoft | 63, 75, 84, 85, 95, 105, 107, 132, 133, 254, 255 |
| Game It | 117 |
| GI Interactive | 117 |
| Guillemot | 245 |
| Hasbro | 33, 98, 99 |
| Itanon | 51 |
| Omega | 247 |
| Joysoft | 139 |
| K+S Software | 175 |
| Koch Media | 49 |
| Magic Line | 177 |
| Matrix | 268 |
| ME Sounds | 261 |
| Media Markt | 119 |
| Media Point | 159 |
| Media Publishing | 171 |
| MicroProse | 93, 101 |
| MLC | 155 |
| MM | 155 |
| Multimedia Soft | 151 |
| MW Multimedia | 151 |
| Okay Soft | 177 |
| Oxygon | 181 |
| PC Spezialist | 13 |
| Philp Morris | 35 |
| Playcom | 161 |
| Pygnosis | 127, 145 |
| Raveline | 265 |
| Ravensburger | 54, 55 |
| Saturn Hansa | 23 |
| Sega | 91 |
| Siemens | 25 |
| Sierra | 57, 79, 89 |
| Softsue | 179 |
| Software 2000 | 112, 113, 122, 123 |
| Thompson & Co | 108 |
| Topware | 267 |
| LibriSoft | 4 |
| Versand 99 | 163 |
| Virgin | 2, 3, 161 |
| Vobis | 21 |
| Vogel Verlag | 183 |
| Woksbank | 173 |
| Wol | 147 |
| Zirotec | 175 |

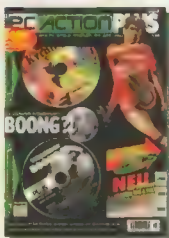


BONUS-CD-ROM

3 VOLLVERSIONEN

Kyrandia 1
Iron Assault
JW W. Snooker

DEMO-CD-ROM

21 Demos,
13 Updates,
Tools, Spielfstände
und Lesersoft-
ware

BONUS-CD-ROM

3 VOLLVERSIONEN

Kyrandia 1
Iron Assault
JW W. Snooker

PLUS-CD-ROM

1 VOLLVERSION
Boong?!

DEMO-CD-ROM

21 Demos, 13 Up-
dates, Tools, Spiel-
stände und Leser-
software

DEMO-CD-ROM

PC ACTION 1/98

PC ACTION

DEMO-CD 1/98

Demos

Blackhawk Flight 2
Blackout Fun
Blackout Rally
Just Freestyle Racing
Dark Judge
Descent USA Deluxe
Doomworld
Golf Pro
Grand Theft Auto
Hercules
i-Net
Main TV
MMA Action '98
Pentamaster 2
Saber And Saboteurs
Star Wars 4
Wink Young Car Championship
Total Annihilation
Turk
World Wide Rally Championship

Updates

Blackout Fun 98a
Black Judge V1.01
Doomworld V1.0
Extreme Assault V1.21
G-Police Gp4 Patch
Hercules V1.01 Gama
Incubation V1.02
MMA Extreme Patch
Ninja LS 98 V1.22
Ninja LS 98 V1.19
Ninja 98 Patch
Ninja 98 Patch
War Wolf Academy V1.10 Gama
Total Annihilation V1.21

Tools

Hexedit 2.0
Hexedit 2.0
Hexedit - 2 new icons
Hexedit - Cheat
Monkey Island 3 - Splinterlands
Total Annihilation - 2 new abilities
Total Annihilation - Splinterlands

Lesersoftware

Chameleon
Games Power Pro
Gamer

Online/Internet

AM - ...
98 Funktionen
...
...

DEMO-CD-ROM

1/98 PC ACTION

PC ACTION

BONUS-CD 1/98

PC ACTION wünscht ein frohes Fest. Als kleines Geschenk bekommen Sie nicht nur eine Bonus-CD mit zahlreichen Demos, sondern auch gleich drei Vollversionen! Damit wären die Feiertage gerettet!

KYRANDIA

Mittlerweile gilt die Kyrandia-Serie der renommierten Software-Schmiede Westwood ähnlich wie Monkey Island als Klassiker unter den Adventures.



ARAD BERSHOLT

In dieser futuristischen Kampfsimulation muß die Welt aus den Klauen übermächtiger Konzerne befreit und die Demokratie wieder hergestellt werden.



JIMMY WHITE'S

Diese Perle unter den Billard-Simulationen erreicht durch genaue Anwendung der physikalischen Gesetze eine extrem hohe Wirklichkeitsnähe.



Inlay-Rückseiten zum Ausschneiden

PC ACTION

PLUS-CD 1/98

VOLLVERSION BOONG?!

Boong?! ist die ultimativste Fußball-Simulation, die auf humorvolle Weise alle nötigen Features enthält und trotzdem selbst von geliebten Hobby-Mannern und Fußballtrainern Höchstleistungen fordert.



REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Software und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Bei reinen DOS-Programmen versuchen Sie bitte, die Software sowohl im Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie nun fest, daß immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

WICHTIG!

- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFekte CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HALFTE DER CD EINSCHICKEN. ZERSCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN - VERLETZUNGSGEFÄHR!).

- ☐ DEMO-CD-ROM
☐ BONUS-CD-ROM
☐ PLUS-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung



FIFA 98: Die WM-Qualifikation • Sportspiel

DER WELT- MEISTER!

PC ACTION

12. Juli 1998! Für alle aktiven Fußballer und für diejenigen, deren Aktivität sich auf den Fernsehsessel beschränkt, ist dieses Datum rot im Kalender angestrichen. Dann nämlich werden sich in einem neu errichteten Pariser Stadion 22 auserwählte und leichtgewandete Herren zum Endspiel der Fußball-WM einfinden.

Nachdem Bertis Buben sich mehr oder weniger souverän durch die Qualifikation gestolpert haben, ist die über 100tägige Wartezeit bis zum langersehnten Großereignis doch noch ziemlich lang. Wie gut, daß es Kanadier auf dieser Welt gibt! Die haben es zwar selbst nicht bis zur Endrunde in Frankreich geschafft, können aber dafür umso besser mit dem PC umgehen und bescheren uns rechtzei-

tig zum Weihnachtsfest ihr neuestes Kleinod: FIFA 98. Die mittlerweile vierte Auflage der Serie präsentiert sich durchweg in Bestform, und gäbe es eine WM der Sportspiele, wäre EA Sports wohl inzwischen noch höher dekoriert als die Brasilianer auf dem grünen Rasen.

Genug Spiel(er)material

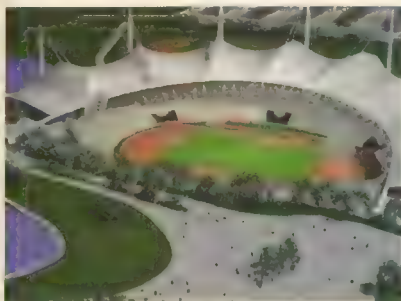
Der Untertitel „Die WM-Qualifikation“ weist darauf hin, daß die



Auch in der Halle darf wieder gekickt werden. Jeder Fehler führt hier in der Regel sofort zum Gegentor. Ein Gimmick, mehr nicht!

Kanadier die verpatzte Qualifikation wohl doch nicht so gut weggesteckt haben, denn mit ihrem Programm können sie die Schar-

te zumindest digital auswetzen. Sollten Sie ein gesteigertes Interesse daran haben, endlich einmal Belize oder die Cayman-



Vor den Spielen wird ein Fly In in eine der 17 Austragungsstätten gezeigt. Hier das Münchner Olympiastadion in voller Pracht.

Inseln weltmeisterlich kicken zu sehen, übernehmen Sie doch einfach das fußballerische Zepher dieser Länder. Insgesamt stehen bei FIFA 98 nämlich sage und schreibe 172 Nationalteams mit rund 10.000 Originalkicken zur Verfügung, die seinerzeit den dornigen Weg der Qualifikation beschritten haben. Diese können Sie komplett durchspielen, und wenn Sie den Sprung

unter die letzten 32 Teams geschafft haben sollten, winkt als Belohnung auch noch das frankophile Endturnier. Die Kader der Mannschaften befinden sich weitestgehend auf dem neuesten Stand, von kleineren Ungeheimheiten einmal abgesehen. Wenn es Ihnen nicht paßt, daß Olli Kahns Haare eher braun als blond sind oder daß Herr Sammer selbst für Bertis Geschmack etwas zu offensiv spielt, ändern Sie den kleinen Fauxpas einfach mit dem integrierten Editor.

Spielwiesen

Wer Länderspiele im allgemeinen eher langweilig findet, muß auch auf die heißgeliebten Clubteams nicht verzichten. Alle 186 Vereine der international relevanten ersten Ligen lassen sich beliebig zu einer solchen zusammenfügen, dem virtuellen Duell Möller gegen Basler steht also ebenfalls nichts im Wege. Fast schon zur EA Sports-Tradition gehört der obligatorische Trainingsmodus und das actionlastige Hallengebolze. Für den Freiluftkick ließ man hingegen eigens 17 Originalarenen rendern, die quotengerecht über den ganzen Globus verteilt sind und vor jedem Anpfiff in einem kleinen Videofilmchen vorgestellt werden. Wußten Sie eigentlich, daß die Rasenfläche des Götteborger Stadions im Vergleich zur Bernabeu-Arena in Madrid wesentlich kleiner ausfällt?



Ein typischer FIFA-Spielzug: Der öffnende Paß (1) schickt den kolumbianischen Außenstürmer auf die Reise. Dieser erläuft sich den Ball, sprintet die Linie entlang und zieht seine Flanke (2) direkt auf den kurzen Pfosten. Dort wartet in diesem Falle Mittelstürmer Asprilla, um das Leder unhaltbar per Hechkopfball zu versenken (3).



DIE KAMERAS

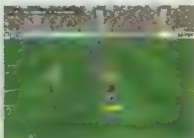
Auch diesmal setzten die Kanadier auf acht Kameraansichten. Wir zeigen Sie Ihnen und sagen, was sie taugen:



Telekamera

→ gut spielbar

Die voreingestellte Alternative. Manchmal etwas dicht dran, mit Radar aber empfehlenswert.



Ballkamera

→ unspielbar

Folgt immer dem Ball und ist viel zu dicht am Geschehen, kaum Übersicht.



Mobilkamera

→ kaum spielbar

Bei der direkt hinter der Torlinie platzierten Kamera stimmt die Übersicht, aber Distanzen sind schwer abzuschätzen.



Schulterkamera

→ kaum spielbar

An sich nicht schlecht, aber etwas zu flacher Winkel und zu dicht an den Spielern.



Torkamera

→ unspielbar

Uuuh! Da die Torkamera direkt hinter dem Gehäuse angebracht ist, haben Sie hier überhaupt keine Spielkontrolle.



Seitenlinien-Kamera

→ kaum spielbar

Ähnliches Problem wie bei der Mobilkamera: Distanzen sind schwer abzuschätzen.



Stadionkamera

→ gut spielbar

Die richtige Mischung aus Nähe zum Geschehen und Übersicht. Sehr empfehlenswert.



Turmkamera

→ gut spielbar

Ziemlich weit weg, aber dafür mit dem „Auge“ für den freien Mann. Für Taktiker nicht schlecht.

Bewegungstalente

Jedes Jahr fragt sich der geneigte PC-Sportler aufs neue, welche Verbesserungen EA Sports denn

diesmal auf den Gabentisch kegt. FIFA 98 unterscheidet sich in diesem Punkt wenig von seinen Basketball- und Hockey-Ge-



Bei Flanken, Torabschlägen, Eck- und Freistößen bestimmen Sie über einen Richtungspfeil die Flugbahn des Balles.

schwistern. Gefällt wurde neben der Optik vor allem an der Spielbarkeit. Das direkte Spiel sollte im Vordergrund stehen, die PC-Mitspieler sollten sich als mitdenkende Partner entpuppen, und das Gesamtprojekt sollte dann noch den Eindruck einer interaktiven Fernsehübertragung erwecken. Nun, wenn selbst Kreaturen, die normalerweise allein die räumliche Nähe eines Balles als persönlichen Affront werten, freiwillig vor dem FIFA-Monitor verweilen, darf man wohl feststellen, daß die Kanadier ihr hochgestecktes Ziel erreicht haben. Besonders mit der Unterstützung einer 3Dfx-Karte avanciert die Fußballsim zum

grafischen Feuerwerk. Die nun ganz aus Polygonen bestehenden Spieler sind deutlich detaillierter animiert worden, alle Bewegungsabläufe wirken weich und rund. Das Aktionspotential der Kicker wurde zudem um ein Vielfaches gesteigert. Während der Spielunterbrechungen wird sich munter gedehnt, bei gelben Karten mit dem Schiri herumlameniert, und nach Torerfolgen zählt der Salto vorwärts noch zu den einfacheren Übungen. Entscheidender ist allerdings, wie sich die Spieler verhalten, wenn es um den Kampf um die Lederkugel geht, und dort geht es dann richtig „rund“, denn fast kein Fußballtrick wurde von EA Sports



Die optionale Sofortwiederholung zeigt wie im Fernsehen noch einmal die Tore. Die Highlights sind jederzeit speicherbar.

vergessen. Ballartisten der neuen Generation legen sich das Spielgerät locker mit der Hacke über den Kopf, produzieren Oscar-reife Schwalben in Strafraumnähe, drehen sich beim Dribbling um die eigene Achse oder setzen zum Hechkopfball unterhalb der Grasnarbe an. Um diese Moves möglichst originalgetreu zu animieren, flog man zum Motion Capturing eigens Bewegungstalent Andy Möller in ein Londoner Studio ein. Schon für sich allein genommen sind

manche Animationen die reinste Augenweide, noch beeindruckender wirken sie in Kombination miteinander. Durch die Verbesserung der Motion Blending-Technik sind die Übergänge zwischen den einzelnen Phasen noch fließender geworden.

Knoten in der Hand?

Wenn Sie sich jetzt fragen, ob sich eine solche Fülle an Spezialbewegungen überhaupt noch steuern läßt, lautet die Antwort: Ja! Obwohl optional tatsächlich



MECKERECKE

Na klar haben wir wieder etwas zu meckern. Aber um es gleich vorwegzunehmen: Die meisten der Kritikpunkte können einigen Spielern die Freude verderben, müssen das aber nicht zwangsläufig tun. Sie sollten also selbst entscheiden, welche Meckereien Ihnen relevant, welche weniger relevant erscheinen. Uns waren diese Punkte allerdings nicht relevant genug, um eine deutliche Abwertung zu rechtfertigen, dafür spielt sich FIFA einfach zu gut.

- Die Steuerung ist leider nicht frei konfigurierbar, was bei exotischen Vorlieben zu Fingerkrämpfen führen kann.
- Im Gegensatz zu ihren Basketball-Pendants sind die Polygonkicker kaum an ihren Gesichtern zu erkennen.
- Die verschiedenen Wetterbedingungen wirken sich spielerisch nicht aus.
- Die Kommentare wiederholen sich dann doch ziemlich häufig, und an „Poschi“ und „Onkel Werner“ scheiden sich sowieso die Geister.
- Sehr offensive Teams ziehen häufig die Stürmer nicht früh genug zurück, die dann oft im Abseits herumhängen.
- Liegt ein Computerteam in der zweiten Halbzeit mit mehr als zwei Toren zurück, wird auch ohne Erfolgchance aus jeder Position aufs Tor gesammelt.
- Die Teamstärke entspricht nicht immer den realen Vorbildern, gleiches gilt für die Kader.



Hier wird der Ball mit einem Kopfball (1) abgefangen und direkt auf den startenden Stürmer weitergeleitet. Dieser fackelt nicht lange und hält einfach drauf (2). Unhaltbar für den Torhüter schlägt der Gewaltschuß im linken Dreieck ein (3).



VERGLEICH

Ob Sie's glauben oder nicht, manchmal nervt es uns Tester gewaltig,

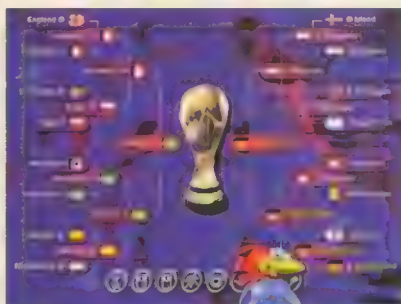
für EA Sports ein PCA-Gold nach dem anderen rauszurücken. Noch mehr müßte es aber die Genre-Konkurrenz wurmen, denn schließlich haben sich alle Titel ihre Auszeichnung redlich verdient. FIFA 98 ist die erste Fußballsimulation, die diese Bezeichnung zu Recht trägt, und wird im Sportbereich nur noch vom schnelleren „Bruder“ NHL 98 geschlagen. Actionlastiger wird bei UEFA Champions League und Segas Worldwide Soccer gekickt, der Rest ist Schweigen – so einfach ist das!

| | |
|--------------------------|----------|
| NHL 98 |94% |
| FIFA 98 |90% |
| NBA Live 98 |89% |
| UEFA Champ. League 96/97 |84% |
| Worldwide Soccer |84% |
| Actua Soccer 2 |74% |
| Kick Off 98 |51% |



Da hat die englische Abwehr geschlafen! Der Italiener Simone wuchtet das Spielgerät unbarmherzig mit Flugkopfball in die Maschen. Im Vergleich sehen Sie den Unterschied zum „Ur-FIFA“ der 94er-Version.

18 verschiedene Joypad-Kommandos zur Wahl stehen, läßt sich bereits mit einem Vier-Button-Pad ein akzeptables Aufbauspiel aufziehen. Die Grundfunktionen Paß, Schuß, Flanke und Beschleunigung sind dann sehr intuitiv doppelt belegt, so daß auch komplexere Aktionen wie Pässe in den freien Raum (doppelt Paß) oder Heber über den Torwart (doppelt Schuß) schnell gelingen. Als unschlagbares Steuerungsgerät hat sich allerdings das SideWinder Gamepad von Microsoft erwiesen, mit dessen acht Tasten auch Täu-



Welcher deutsche Fußballfan würde sich im Juni nächsten Jahres nicht dieses Endspiel wünschen.

schungsmanöver bei Dribblings, Blutgrätschen oder Seitfallzieher mit Effet gelingen. Die komplizierteren Manöver müssen aber nicht unbedingt ausgeführt werden, auch mit den Standards verspricht FIFA 98 Spielspaß pur. Das liegt auch daran, daß der Spielablauf im Vergleich zur Konkurrenz nicht so übermäßig schnell gestaltet wurde und so etwas Zeit zum Sortieren der Finger bleibt.

Ohrrensausen

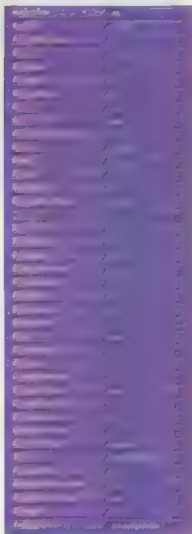
Das Verhalten der PC-Mitspieler bleibt meistens logisch, eigentlich bieten sich ständig Anspielstationen im Mittelfeld, was ei-

nen realistischen Chancenaufbau ermöglicht, wie er bisher noch bei keiner anderen Fußballsimulation auch nur annähernd erreicht wurde. Drei Schwierigkeitsgrade, acht verschiedene Controller-Konfigurationen und nicht zuletzt ein guter, aber nicht unüberwindlicher Torwart sorgen zusätzlich für Langzeitmotivation. Ein Wort noch zum Sound: Setzt EA während der etwas biedereren, aber intuitiven Menüs auf erfrischend rockige Klänge bekannterer Bands, darunter z. B. Blur mit ihrem Ohrwurm Song 2, sorgt ein Multi-Sender-Konglomerat aus DSF, ZDF und Sat 1 für die Spielkom-



OPTIONEN

FIFA 98 bietet Anfängern wie Fortgeschrittenen so ziemlich alle Einstellungsmöglichkeiten, die man sich wünschen kann. Die Fotomontage zeigt Ihnen sämtliche Optionen des Spiels, die normalerweise auf acht Bildschirmen untergebracht sind, auf einen Blick. Wohl bekomm's!



ANIMATIONEN

Ja, so sieht Fußball aus. EA Sports sparte bei der Inszenierung seines Kicker-Epos' keineswegs mit Emotionen. Hier sehen Sie eine willkürliche Auswahl von Close Ups, die die grafische Brillanz von FIFA 98 eindrucksvoll unterstreichen können.



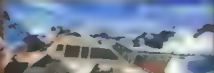
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

STAR WARS™

SHADOWS OF THE EMPIRE

SCHLUSS MIT GROBEN PIXELN

DER NINTENDO 64 HIT - JETZT AUCH FÜR PCs MIT 3D GRAFIKKARTEN



PC Action 10/97 - 82%



PC Power 11/97 - 87%



PC Action 11/97 - 87%

PC Action 10/97 - 82%

PC Power 11/97 - 87%



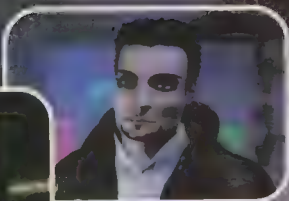
Das Spiel ist ein Produkt der LucasArts Entertainment Company.

[HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM](http://www.funsoft-online.com)

Vertrieb: Funsoft GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Prologik GmbH, Tel. 0641/72065, Fax. 0641/72470 • Schwinn: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/785290, Fax. 081/785122 • Österreich: ABC SPIEL SPASS Großhandel GmbH, Tel. 0532/56610, Fax. 0532/564794

Funsoft





Blade Runner • Adventure

ZUKUNFTSWELT

PC ACTION

100

Eine Kultfilm-Lizenz, zwei Jahre Entwicklungszeit, höchste Geheimhaltungsstufe und endlich neue Ideen für das Adventure-Genre: Auch wenn Sie bislang kein Fan des Kinofilms Blade Runner waren, Westwoods Interpretation des Ridley Scott-Streifens wird Sie als das überraschendste Abenteuer-Ereignis des Jahres schon morgen in die nächste Videothek laufen lassen.

Schon bald nach der Jahrtausendwende leidet die Erde unter Umweltverschmutzung und Giftmüll. Ein dritter Weltkrieg

hat ihr Antlitz für immer verändert. Irgendwie gelang es der Menschheit, diesem Wahnsinn zu enttrinnen und sogar den Weg auf

andere Planeten zu finden. Die Erzwinnung auf den "Off World"-Kolonien gehört im Jahr 2019 schon zur Tagesordnung. Mit

der Erfindung von lebensechten Androiden, den Replikanten, hatte man billige Arbeitskräfte gewonnen, die die dreckigen und gefährlichen Jobs in den Erzkolonien übernehmen. Einer Gruppe der brandneuen Androiden-Modelle Nexus 6 aber gelingt die Flucht aus dieser modernen Sklaverei, sie kapern einen der Mondbusse und stranden in einem der unwirtlichen Außenbezirke von Los Angeles. Seit es den Replikanten unter Androhung der Todesstrafe verboten ist, auf die Erde zurückzukehren, gab es eine spezielle Polizeitruppe, die Blade Runner. Sie haben den Auftrag, geflüchtete Androiden zu stellen und "aus dem Verkehr zu ziehen". Mit den Nexus 6-Modellen aber wird diese Aufgabe immer schwieriger. Ihr Schöpfer, der Genius Eldon Tyrell, kreierte sie nach dem Motto "menschlicher als der Mensch", und selbst die Blade Runner konnten sie kaum mehr von der wirklichen Bevölkerung unterscheiden. An diesem Punkt setzen die Ge-

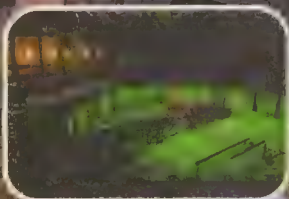
VOLUMEN, PIXEL UND VOXEL



Die Charaktere der Spiel-Engine werden mittels einer eigens entwickelten Grafik-Technologie aus 20.000 bis 40.000 Voxels in Echtzeit gerendert. Was in der Großaufnahme zu einem unansehnlichen Pixelbrei verschwimmt, sorgt auf der anderen Seite aber für die erstaunlichsten Effekte. Die Spielfiguren können ohne Qualitätsverlust in ihren Motion-Capture-Animationen durch die Kulissen skaliert werden. Dies bezieht sich nicht nur auf

ein Vergrößern und Verkleinern, nein, auch perspektivische Verzerrungen von einem Fluchtpunkt zum anderen sind integriert. Weiterhin werden die Auswirkungen der Lichtquellen und Special Effects (Nebel, Rauch, Regen) direkt auf diese Modelle gerechnet. Das Ergebnis ist eine bisher in keinem anderen Spiel erreichte Grafik- und Animationstechnologie. In diesem Beispiel sehen Sie, wie McCoy aus einer dunklen Gasse ins Licht tritt.





In ihrer gewagten Perspektive ist McCoy nur noch ein Dutzend Pixel hoch (oben). Bei der Untersuchung der Schubladen sind leider keine Animationen zu sehen, sondern nur Soundeffekte zu hören. Schade!

EISEND

schichten des Kinofilms und Westwoods digitalen Abenteuers ein.

Dramatische Detektiv-Story

Während Harrison Ford als Blade Runner Rick Deckard auf der Leinwand agiert, schlüpfen Sie in die Rolle des Greenhorns Ray McCoy. Beide Handlungsstränge verlaufen parallel, und während Deckard im

Film natürlich nichts von McCoy weiß, stoßen Sie im Verlauf des Spiels auf den einen oder anderen Existenz-Hinweis des Zelluloid-Kollegen. Ray McCoy's erster Auftrag ist die Untersuchung eines Tiermords (seit dem Krieg gibt es kaum mehr echte Tiere), der ihn schnell auf die Spur einer Replikanten-Gruppe führt. Für seinen

Dienst stehen ihm eine Pistole (im Spiel finden sich zwei weitere Munitionsarten): die vollautomatische KIA-Datenbank, ein Analysegerät für Fotografien, das Esper und der Voigt-Kampff-Apparat zur Verfügung. Mit diesem können Sie verdächtige Personen auf "emotionale Emissionen" hin prüfen, was Aufschluss über ihr "Menschsein" gibt. Das KIA protokolliert alle gefundene Indizien und Zeugenaussagen. Schießen Sie es am Haupt

terminal des Polizeipräsidiums an, tauscht es die Informationen mit dem Zentralcomputer aus und McCoy erhält Kenntnis von den Ermittlungen

gegen die übrigen Blade Runner. Unter der Leitung von Louise Castle haben die Westwood-Designer ihr Spiel dramaturgisch in fünf Akten wie ein Bühnenstück inszeniert. Am Ende des ersten Aufzugs werden Sie mit der allgemeinen Situation vertraut sein und kleine Erfolgserlebnisse haben. Der zweite Akt bringt erste Unsicherheiten und wirft Fragen auf, die sich im dritten Akt scheinbar aufklären. Der vierte Akt wird dann zu einem wahren Alptraum für McCoy, was sich erst im fünften Akt in einem großen Finale auflöst. Dieses Auf und Ab im Handlungsstrang fesselt unerbittlich an den Monitor. Ein Grund dafür ist auch das einfa-



VERGLEICH

Blade Runner führt im Adventure-Genre eine neue Stufe zwischen dem klassischen Grafik- und einem 3D-Action-Adventure ein, kann sich aber dank der verblüffenden Technologie, einem echten Wiederspielwert und der herausragenden Atmosphäre gleich den Spitzenplatz erobern.

| | |
|---------------------------------------|------------------|
| Blade Runner |90% |
| Curse of Monkey Island |88% |
| Dark Earth |85% |
| Gabriel Knight 2 ..(abgewertet) | 82% |
| Sherlock Holmes 2 (abgewertet) | 76% |
| Die Stadt der Verlorenen Kinder | (abgewertet) 70% |

che und zweckmäßige Interface, das ausnahmslos mit der Maus kontrolliert werden kann. Per Cursorpfeil und Linksklick lassen Sie McCoy durchs Bild gehen, zwei, drei schnelle Klicks lassen ihn laufen und rennen. Bei einem Rechtsklick zieht Ihr Blade Runner seine Waffe aus dem Holster, ein Fadenkreuz erscheint, das bei möglichen Zielobjekten rot wird. Verfährt sich der Pfeil blau, ist dies der Weg in eine neue Location. Ein grüner, rotierender Cursor zeigt mögliche Aktionen wie Aufheben oder Kommunikation an. Klicken Sie auf die Spielfigur, erhalten Sie Zugang zur KIA-Datenbank.

Neue Ideen fürs Adventure-Genre

Auf Verdächtige zu schießen ist einfach, aber einen wahren Replikanten zur richtigen Zeit zu erwischen, ist eine andere Sache. Ge-



Farbspektakel: Eine Spur führt Sie in die zwielichtigen Schuppen der Nightclub Row. Hier befragt McCoy den Club-Besitzer Early Q.



Schneller als ihm lieb ist, spürt McCoy die Replikanten auf. An einen Stuhl gefesselt hoppelt er zu einem scharfen Gegenstand in der Wand.

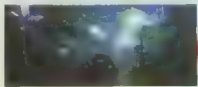


BLADE RUNNER - DER FILM

Bis dato ist *Blade Runner* mehr als Science-Fiction-Film denn als PC-Spiel bekannt. Der von Ridley Scott inszenierte und 1982 veröffentlichte Streifen wurde damals bestenfalls wohlwollend vom Publikum aufgenommen. Den Kritikern war die Hintergrundgeschichte zu langatmig und das Charakterbild der Hauptfiguren zu wenig ausgeprägt. Auf der anderen Seite aber wur-



de *Blade Runner* für seine atemberaubenden Kulissen und wunderschönen Aufnahmen gefeiert. In dieser Beziehung setzte Ridley Scotts Werk den Maßstab für ein ganzes Jahrzehnt und ist wohl der visuell einflussreichste Science-Fiction-Film aller Zeiten. Wie nahe Westwood der Vorlage in der optischen Umsetzung gekommen ist, läßt sich gut an folgenden Bildern erkennen.



naue Spurensuche, die Verknüpfung von Indizien und detektivischer Instinkt unterscheiden einen echten *Blade Runner* von Logik-Puzzle-Fetischisten konventioneller Grafik-Adventures. Obwohl der Spielverlauf vornehmlich durch Point & Klick-Aktionen gekennzeichnet ist, ist die Zahl von Hinweisen und Details, die aufgespürt werden können, erstaunlich. Allein das Scannen der Fotografien in der Esper-Maschine hinterläßt immer wieder das Gefühl "Habe ich nicht etwas vergessen?". Für ein Adventure-Spiel ist *Blade Runner* alleine deswegen einzigartig, weil die Spielfortschritte nicht durch eine Abfolge von Rätseln erzielt werden. Stattdessen gibt es eine Reihe von erzählerischen Schlüsselstellen, die erreicht werden, indem Sie mit Personen sprechen und Hinweise in McCoys KIA-Datenbank unter die Lupe nehmen. Je nach Situation treten dann weitere Charaktere auf den Plan oder es werden neue Locations freigeschaltet. Und obwohl Westwood natürlich einen roten Handlungsfaden durch die Geschichte gewoben hat, erhalten Sie damit eine Bewegungsfreiheit, die manchem altgedienten Adventure-Spieler vielleicht den Überblick nimmt. Konzentrieren Sie sich aber auf die in Indizien und Zeugenaussagen versteckten Hinweise, läßt sich alles zu einem logischen Bild kombinieren. Vereinfacht ausgedrückt, sollten Sie *Blade Runner* nicht wie ein konventionelles Adventure spielen, in dem alle möglichen Kombinationen ausprobiert und Locations abgelaufen werden, sondern eher wie ein Denk- und Suchspiel, in dem jede Ihrer Aktionen den Spielverlauf verändern kann. Westwood bezeichnet *Blade*

Runner als Echtzeit-Adventure und Simulator. Die Antwort auf die Frage, wie eine festgelegte Hintergrundgeschichte in Echtzeit erzählt werden kann, ist einfach: Sie können mit den Charakteren auf die unterschiedlichsten Weisen interagieren. Im Optionsmenü läßt sich beispielsweise McCoys Auftreten verändern. Gespräche werden

dann in einem unterschiedlichen Tonfall geführt. Die Charaktere reagieren entsprechend anders auf eine freundliche oder aggressive Befragung. Einige Darsteller werden versuchen, Sie umzubringen, andere laufen davon und man muß sie verfolgen. Bei jedem Neustart des Spiels wird vom Programm festgelegt, welcher Betei-

ligte außer den Hauptdarstellern der Nexus 6-Gruppe noch Replikant ist. Dadurch und durch McCoys Benehmen kann sich der Spielverlauf verändern. Insgesamt soll es zwölf verschiedene Spielenden geben, von denen aber „nur“ die Hälfte wirklich grundsätzlich unterschiedlich ist.

Christian Müller



Das Esper-Gerät analysiert Bildausschnitte, die Sie müher ein Fadenzentrum definieren. Mehrere Zoomstufen und sogar ein 3D-Blick „um die Ecke“ sind möglich.



KOMMENTAR

» Das erstaunliche an Westwoods Abenteuergeschichte ist ihre Intensität und Atmosphäre. Erreicht wird das durch die offensichtliche Grafikpracht, die exzellente Synchronisation und die soundtechnischen Effekte. Dem müssen Sie sich als Spieler allerdings öffnen. *Blade Runner* spielt sich nicht wie ein Grafik-Adventure in einer Fantasiewelt. Mehr als all die kläglichen Versuche bisher ist es für mich der erste Schritt in Richtung "Interaktiver Film". Und das meine ich im allerbesten Sinne des Wortes. So wie es uns schon manche Werbeanzeige und Marketingabteilung in der Vergangenheit glauben machen wollte. Wirklich gestört hat mich an *Blade Runner* nur die Tatsache, daß trotz der sonst so tollen Animationen manche Aktionen McCoys nicht im Bild gezeigt werden. Gefundene Gegenstände werden z. B. nicht aufgehoben, sondern wandern mir nichts, dir nichts in das KIA. Die in der Großaufnahme pixeligen Figuren lassen sich verschmerzen, denn mit einer anderen Technologie wären die vielen, für die insgesamt Stimmung wichtigeren optischen Effekte nicht zu realisieren gewesen. Das Thema „mehrmaliges Durchspielen“ ist so eine Sache. Natürlich verändert sich bei *Blade Runner* nicht der ganze Storyverlauf. Die Charaktere und Indizienbeweise bleiben immer gleich, aber ich bin in unterschiedlichen Spielen immer wieder auf neue Locations gestoßen, und alleine die Aussicht, endlich alle famosen Zwischensequenzen zu sehen, hält einen auf Trab. Und mal Hand aufs Herz, welches andere Adventure kann das schon von sich behaupten? «

Mindestsystem: P 90, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, Win95

Empfehlen: P 166, 32 MB RAM, 8x-CD-ROM

Technik: VGA, SB, CD-Audio

Multiplayer: Keine Mehrspieleroption

Handbuch: deutsch

Sprache: deutsch

CD/MD: 2100 MB/175-1500 MB

Preis: ca. DM 100,-

Hersteller: Westwood/Virgin

Veröffentlichung: erhältlich



90%

- %



Action
Puzzle
Strategy
Wirtschaft

Einzelspiel

Multiplayer

» Das fantastische Schauspiel bringt Innovation ins Genre «



Es gibt kein Entkommen. Mit Tomb Raider II starring Lara Croft ist endlich wieder ein Action-Adventure verfügbar, das dich von der ersten Minute

an in den Bann zieht. Neue Animationen und Bewegungsmöglichkeiten, exzellente Lightsourceing, ein verbessertes Waffenarsenal und

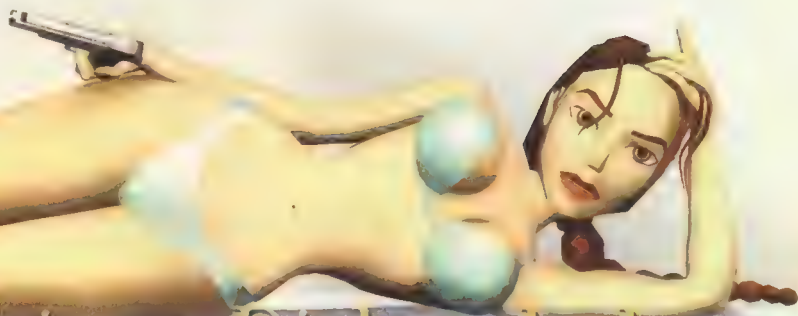
eine Vielzahl an Welten und Gegnern sorgen im perfekten Zusammenspiel mit der extrem schnellen 3D-Grafik-Engine für einen Spießerfolg, der

...ehrlich,
ich hab' die ganze



unvergleichlich macht. Und wenn dir all das nicht reicht, dann schau Lara einfach nur tief in die Augen, und Du weißt, wenn Du verfallen bist.

CORE



Zeit an Dich gedacht

TOMB RAIDER II

STARRING
LARA CROFT

Die Doppel-CD
„A Tribute to Lara Croft“



jetzt im Handel erhältlich von BMG Anadol Media

EIDOS
INTERACTIVE

Actua Soccer 2 • Sportspiel

STREIFSCHUSS

Im aktuellen Sportstudio wird die Torwand weggeklappt, in den Stadien wird allerorten am geschundenen Rasen herumgezippelt, und Abertausende Väter und Söhne geistern am Samstagmittag orientierungslos durch die Innenstädte. Ganz klar, die Winterpause hat Fußball-Deutschland heimgesucht.

Wie gut, daß wenigstens die Softwarefirmen ein Einsehen haben und die Ballasims gleich dreifach unter die Weihnachtsbäume kicken. Zu den – mehr oder minder – glorreichen Drei zählt auch Gremlins Actua Soccer, die Ver-

sionsnummer 2 weist auf einen alten Bekannten hin. Tatsächlich erschienen die Vorgänger in Deutschland unter den Namen ran Soccer bzw. Euro 1996. Das beste vorweg: Die damals heftig kritisierte Ballphysik Marke Känguruh wurde deutlich verbessert.

Meister Propper im Strafraum

In vier Schwierigkeitsgraden schicken Sie diesmal 64 Nationalteams auf das Feld, das auf Wunsch vom Wettergott kräftig heimgesucht wird, der Ihre Kicker z. B. im Regen stehenläßt oder aufs Glatteis führt. Spielerisch wirken sich diese Features aber kaum aus, da das größte Manko von Actua 2 noch immer das Paßspiel ist. Der Spielablauf ist wie bei den Vorgängern einfach einen Tick zu schnell geraten, der Weg zum gegnerischen Gehäuse führt in der Regel über ein bis zwei lange Pässe, einen Befrei-



Zu den einzelnen Spielern gibt's bei Spielunterbrechung Spielstatistiken zu bewundern. Wer's braucht...

ungsschlag aus der Abwehr heraus oder einen kurzen Sprint. Dadurch ergeben sich natürlich zwangsläufig viele Torchancen, zumal Gremlin diesmal nicht vergaß, auch Goalies zu programmieren. Steht in

den Anfangslevels und bei diversen NoName-Teams noch ein echter Fliegenfänger zwischen den

Pfosten, mutiert der Schlußmann einer Top-Mannschaft in hohen Anspruchsgraden beinahe zum unüberwindlichen Kraken. Zwar wurden die Stürmer von den Engländern mit allerlei Spezialbewegungen ausgestattet, die Durchführung scheitert aber häufig am hohen Spieltempo, so daß fast nur perfekt gelungene Weitschüsse oder glückliche Abspiele

**VERGLEICH**

FIFA – und dann lange nichts. Spielerisch und auch bei der Präsentation ist EA Sports allen Konkurrenten weit voraus. Actua Soccer spielt sich zwar flüssig, bietet aber gerade beim Passen nicht so viele Möglichkeiten zum Spielaufbau. Sean Dundee glänzt durch exzellentes Volleyspiel.

| | |
|---------------------------------------|-----|
| FIFA '98 | 90% |
| UEFA Champions League 96/97 | 84% |
| Sean Dundee's World Club Soccer | 82% |
| Actua Soccer 2 | 74% |
| Kicker Off 98 | 51% |



Mit dem Spielereditor gestalten Sie nicht nur die Trikots, auch Eigenschaften lassen sich jedem Ballkünstler zuordnen.

zum gewünschten Erfolg führen. Auf jeden Fall mutet es höchst merkwürdig an, wenn immer wieder ein torhüngerer Stürmer allein auf den Keeper zuläuft, um dann – unbehelligt von einem Abwehrreihen – erneut an Mr. Tausendsassa zu scheitern.

Sichtweisen

Recht gut gelöst wurde die Steuerung. Vier Tasten für Paß, Schuß, Beschleunigung und Querverpaß genügen völlig, um bei Actua 2 ein einigermaßen differenziertes Spiel auf den Rasen zu zaubern. Im Trainingsmodus dürfen Sie wahlweise auch ohne Gegnereinflüsse Ihr Können schulen. Auf dem Feld liefern Ihnen geometrische Symbole, die zur Kennzeichnung des aktiven Kickers dienen, zusätzlich wichtige Hinweise, ob sich z. B. ein Querverpaß lohnt oder ob der Winkel für einen TorSchuß stimmt. Doch ist dies leider auch oft notwendig, denn zumindest bei der voreingestellten isometrischen Kamera ist nicht im-

mer ein perfekter Überblick gewährleistet. Auch unter den übrigen neun Perspektiven will die Suche nach dem perfekten Kamera-Kompromiß zwischen Übersicht und Nähe zum Geschehen nicht so recht gelingen. Schade eigentlich, denn die Spieler sind wirklich nett anzusehen und recht detailliert animiert, wenn auch deutlich nicht die Vielfalt von Genre-Überflieger FIFA erreicht wird.

Preiswert kicken

Vortrefflich präsentiert sich der mitgelieferte Editor, mit dem Sie sich auf Wunsch auch komplette Mannschaften zusammenbasteln können. Angefangen von der Frisur über die Sockenfarbe bis hin zu sieben fußballerischen Eigenschaften können Sie hier Ihr Dream Team erstellen und beliebig in das Spiel importieren. Ebenfalls erfreulich: Auch Besitzer etwas weniger hochgezüchteter Pentiumrechner können bei Actua Soccer 2 durchaus auflaufen, eine flotte SVGA-Engine und diverse Auflö-



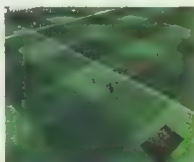
Ihre abgeharteten Kerle hinterlassen auf der Schneeunterlage putzige Fußstapfen, und gespielt wird stielich mit orangefarbenem Ball.



Nach Toren zeigen farbige Linien Ball- und Laufwege an, außerdem werden Sie über Schußgeschwindigkeit und -distanz informiert.

sungs-Angebote von Gremlin machen's möglich. Mit 3Dfx-Karte geht's auf dem Rasen zwar noch einen Tick grüner zu, dafür treten aber auch einige Polygonfehler auf, und beim Nachladen des Sounds wird's etwas ruckelrig. Dabei ist gerade der englische Kommentar von Barry Davies durchaus hörensenswert und gehört zum besten, was das Genre zu bieten hat.

Christian Bigge



Die Torhüter wurden stark verbessert und sind im höchsten Schwierigkeitsgrad kaum noch zu überwinden.

KOMMENTAR



» Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Ballphysik deutlich verbessert, überzeugt aber immer noch nicht vollends. Zu häufig beschreiben hoch angesetzte Schüsse noch eine merkwürdige Flugbahn. Was Actua Soccer 2 komplett abgeht, ist ein ordentlicher Spielaufbau im Mittelfeld. Hier ist Kick und Rush angesagt, dadurch entstehen aber zumindest viele Torraumszenen. Trotz der vielen Kameraansichten fehlt eine Perspektive, die optimale Übersicht garantiert. Die hohe Spielgeschwindigkeit, die sogar auf „normalen“ Pentiumrechnern erzielt wird, lädt aber zumindest zu ein paar munteren Multiplayer-Duellen ein und macht Actua Soccer 2 für alle empfehlenswert, die nicht allein wegen FIFA Soccer die Hardwareabteilung ihres Stammkaufhauses plündern wollen. «

| | |
|-------------------|---|
| Prozessor: | Pentium 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM |
| Empfehlung: | Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx-Karte |
| Technik: | SVGA, SB, Direct3D, Power VR, 3Dfx-Support, CD-Audio |
| Multiplayer: | 4 Sp. an einem PC/Modem, bis zu 20 Sp. im Netzwerk/Internet |
| Handbuch: | deutsch |
| System: | 500 MB / 70-500 MB |
| Hersteller: | Gremlin/Funsoft |
| Veröffentlichung: | Ende November |
| Größe: | 77% |
| Sound: | 79% |
| Genre: | Sportspiel |

74%
Einzelspiel

79%
Multiplayer

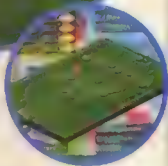


Spielanlei:
Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Gut, aber gegen FIFA 98 auf verlorenem Posten «

ERLEBEN und spielen Sie Fußball,
wie Sie es noch nie zuvor getan haben.
KICK OFF '98 - WORLD CUP SOCCER bringt
Ihnen die Spannung und Action des größten
Fußballturniers der Welt auf Ihren PC. Mit absolut
atemberaubender Grafik und überragender
künstlicher Intelligenz in einer dieser rasanten
Sportart angemessenen Geschwindigkeit.

- Insgesamt 120 Nationalmannschaften mit den für sie typischen Taktiken und Spielverhaltensmustern
- 2880 international erfahrene Spieler mit ihrem individuellen Erscheinungsbild
- Das Aufwärmen gibt selbst Anfängern die Möglichkeit, schnell konkurrenzfähig zu werden.
- Spielen Sie im Freundschaftsmodus sowie volle 30 Runden im Challenge- (Herausforderungs-) Modus.
- Erstellen Sie eigenständig Weltmeisterschaften und Ligawettbewerbe.
- Spielen Sie und drei weitere Spieler gegeneinander oder miteinander am Computer. Wirklich jede Kombination ist möglich
- Die Gegnerintelligenz paßt sich Ihrer Spielstärke an



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Proftsoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/6479

Copyright © 1997 Anco Games. All rights reserved worldwide. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

KICKOFF 98



DM 79,95*



empfohlen von
kicker sportmagazin

aktuell • kurzweilig • kurzweilig



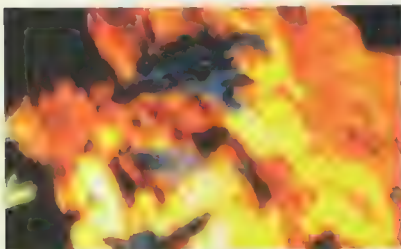
ANCO

* unverbindliche Preisempfehlung

WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM

RAUMPATROUILLIERE

PC ACTION Es klingt fast wie ein Märchen: Sechs Science-Fiction-begeisterte Briten rotten sich zusammen, um die ultimative Space Opera für den PC auf die Beine zu stellen. Ihr trotziges Motto: „Wir schreiben das Spiel für uns selbst!“ Zwei Jahre später ist es soweit – I-War taucht plötzlich auf dem Spielmarkt auf, in dem bisher aufwendig produzierte Wing Commander-, Star Trek- und Star Wars-Epen das Revier beherrschten, und verschafft sich von Anfang an gehörigen Respekt. Ja, schon jetzt läßt sich konstatieren: Mit I-War und den sechs Briten wird man auch in Zukunft rechnen müssen...



Zum realistischen Eindruck der rasanten Actionszenen trägt u. a. der Effekt der Bewegungsunschärfe bei.



Die Sternenkarte des Kommandanten läßt sich in mehreren Stufen zoomen und erleichtert die Orientierung ungemein.



Ein Biobomber in der Mars-Umlaufbahn: Derart spektakuläre Ansichten bekommt man in I-War durchaus häufig zu sehen.

Wie so viele andere Spieldesigner haben sich auch die Mitarbeiter des britischen Softwarehauses Particle Systems über die Auswirkungen gegenwärtiger Tendenzen auf un-

serem Planeten so ihre Gedanken gemacht: Die Rohstoffe neigen sich dem Ende zu, und die Überbevölkerung führt zu einer dramatischen Verschlechterung der Lebensbedingungen auf der Erde. Was liegt da im High Tech-Zeitalter näher, als in den Weltraum zu expandieren und andere Planeten zu kolonisieren? Eine Zeitlang geht die ganze Sache auch gut, aber nach einer Weile erwachen in den fernen Kolonien die ersten Unabhängigkeitsbestrebungen. Einige Planeten rebellieren gegen die Vorherrschaft der Erde und kämpfen als sogenannte Independents (Indies) für die Freiheit. Als Gegenpol formiert sich das Commonwealth, ein Zusammenschluß intergalaktischer Kolonien, die die alte Ordnung aufrechterhalten wollen. Ihre Macht basiert auf militärischer Stärke: Die Raumschiffe der Navy patrouillieren durchs All und ersticken aufflammenden

Widerstand im Keim. Meistens jedenfalls – manchmal gelingt es den Rebellen auch, das eine oder andere schwere Raumschiff der Navy zu erbeuten – mit grellen, spöttischen Graffiti bemalt, fliegen sie dann provozierende Einsätze gegen das Commonwealth. Es entbrennt ein endloser Krieg, ein Infinite War, kurz I-War genannt. Hauptstreitpunkt der beteiligten Parteien ist das Element Neutronium, mit dessen Hilfe das Klima der Erde erhalten werden kann – wer demnach die Kontrolle über die Neutronium-Abbaugelände ausübt, kann das Commonwealth in die Knie zwingen. Als jungen Nachwuchs-Piloten belohnt Sie die Navy nach einer bestandenen Bewährungsprobe mit dem Kommando über die ehrwürdige Korvette Dreadnought, ein mächtiges, 150 m

langes Schlachtschiff, das schon so manche erbitterte Schlacht mit den Indies siegreich überstanden hat.

Schwerfälliger Koloß

Bevor Sie als unerfahrener Rookie jedoch mit der Dreadnought die ersten echten Einsätze gegen die Freiheitskämpfer fliegen, sollten Sie sich unbedingt mit den Eigenheiten des gigantischen Flugapparats vertraut machen. Bereits in der ersten von sechs Übungsmissionen stellen Sie fest, daß sich so viel Masse nicht mit ruckartigen Richtungsänderungen durch das All bugsieren läßt – der schwere Rumpf der Dreadnought reagiert recht träge auf Steuerbefehle, was Sie bei Ihren Aktionen auf jeden Fall mit einkalkulieren müssen. Spätestens wenn Sie den ersten Übungshalber zu

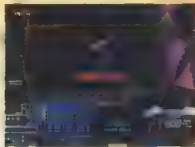


Im HUD-Display haben Sie alle wichtigen Steuerelemente sofort im Griff: Hier können Sie auch jederzeit ablesen, welche Objekte sich in Ihrer Umgebung befinden, wie weit sie entfernt sind und ob sie Ihnen feindlich, freundlich oder neutral gegenüberstehen.



Die Indies bemalen ihre Raumgleiter mit provozierenden Graffiti, um die Piloten der Navy zusätzlich anzustacheln.

durchfliegenden Ring gerammt und die Dreadnought in tausend Stücke zerblasen haben, wird Ihnen die Bedeutung des Trainings offenbar – nur wenn Sie alle Techniken der Navigation und des Waffeneinsatzes komplett verinnerlicht haben, können Sie den gewieften Piloten der Indies Paroli bieten. Als souveräner Kommandant sollten Sie ferner mit den verschiedenen Steuerkonsolen Ihres Schiffes vertraut sein und gegebenenfalls korrigierend in die Arbeit des Navigators, des Ingenieurs und des Waffenoffiziers eingreifen können. Während Sie an Ihrem eigenen Kommandantenplatz vom Commonwealth das Missionsbriefing entgegennehmen, Einsicht in die Sternenkarte haben und andere Schiffe der Navy in Notfällen fernsteuern können, legen Sie im Ingenieursitz beispielsweise die Prioritäten bei der Reparatur beschädigter Systeme fest. Als besonders komplex erweist sich die Arbeitsstation des Piloten, von der aus Sie sowohl auf die Steuerungsfunktionen der Dreadnought als auch



Bevor Sie sich in den Kampf stürzen, sollten Sie sich auf einem „Übungsparcours“ mit Ihrer Korvette vertraut machen.

auf die Gefechtsstation Einfluß nehmen können: Hier befindet sich das Head-Up-Display, hier können Sie über die Kontaktdarstellung erkennen, welche anderen Flugkörper in Ihrer Umgebung auszumachen sind. Gute Dienste leistet dem Navigator der vielseitige Autopilot, der Ihnen unter anderem dabei hilft, sich automatisch einem Ziel zu nähern, an ein solches anzudocken oder einer Navy-Formation beizutreten.

Feuertaufe

So läppisch die ersten „richtigen“ Aufträge, die Ihnen das Commonwealth überträgt, auch klingen mögen, Sie sollten die scheinbaren Anfänger-Missionen nicht unterschätzen. Meist nimmt das Geschehen an irgendeinem Punkt eine völlig unerwartete Wendung, und es liegt ganz an Ihnen, mit der neuen Situation fertig zu werden. Die von Ihnen gewählte Strategie beeinflusst den weiteren Spielverlauf, indem je nach Ausgang einer Mission in alternative Handlungsstränge verzweigt wird. So macht es durchaus einen Un-



Auf dem Display des Ingenieurs verschaffen Sie sich einen kompletten Überblick über die Funktionsfähigkeit aller Module.

terschied, ob Sie zuerst ein fliehendes Indie-Schiff aufs Korn nehmen oder sich vorher der feindlichen Korvette in Ihrer unmittelbaren Umgebung zuwenden. Lassen Sie sich zu lange unentschlossen im All treiben, kann Ihnen auch die Künstliche Intelli-



Das Cockpit der Dreadnought: Von hier aus versuchen Sie, die rebellischen Independents in ihre Schranken zu verweisen.

genz der Gegner so manchen bösen Streich spielen: Völlig überraschend dockt vielleicht ein Indie-Kreuzer an der Dreadnought an und bemächtigt sich Ihrer Besatzung. Generell werden Sie in keiner der rund 40 Missionen vor unerwarteten Ereignissen gefeit



DER NACHFOLGER

Anders als in den Space Opera-Referenzen Wing Commander und Starfleet Academy arbeiteten Particle Systems für die Cut-Scenes nicht mit Schauspielern, sondern kreierten auch die Spielcharaktere komplett im Computer. Obwohl sich die Figuren erstaunlich natürlich bewegen, ein sehr variantenreiches Mienenspiel haben und sogar lippsynchron sprechen, wirken die Zwischensequenzen stellenweise doch etwas künstlich. Einen Vorteil hat das Ganze dennoch: Spiel- und Zwischensequenzen wurden mit derselben Grafik-Engine erstellt und gehen deshalb völlig bruchlos ineinander über.

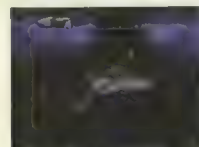




Trotz der Beschränkung auf 8 Bit-Farbtiefe gelangen den Designern von Particle Systems atemberaubende Explosionseffekte.



Im Mission-Briefing erfahren Sie zuweilen auch Genaueres über die ausgeklügelten Waffensysteme des Commonwealth.



Mit der mächtigen Korvette Dreadnought patrouillieren Sie für das Commonwealth.

sein – jeder Auftrag gestaltet sich völlig anders und stellt Sie vor immer neue Herausforderungen. Phantasielose Szenarien, in denen es nur darauf ankommt, loszufliegen und mit flinkem Finger am Feuerknopf sämtliche gegnerischen Objekte abzuballen, werden Sie in I-War nicht finden. In diesem Programm ist zu jeder Zeit Fingerspitzengefühl bei der Steuerung, beim Waffeneinsatz und bei der Wahl der Vorgehensweise gefragt.

Komplexe Steuerung

Am besten läßt sich I-War mit Tastatur, Maus und Joystick spielen, wobei erstere als reich belegte, aber trotzdem leicht zu handha-

bende primäre Bedienkonsole für die zahlreichen Funktionen der Dreadnought herhält: Neben sämtlichen Funktionen des Autopiloten, der Triebwerke und der Waffensysteme lassen sich über Funktionstasten die verschiedenen Arbeitsstationen aufrufen und zwischen mehreren verschiedenen Außenansichten hin- und herschalten. Über den Ziffernblock nehmen Sie Kursänderungen des Raumkolosses vor, aktivieren Schilde und schießen Leuchttraketen ab, mit denen Sie feindliche Missiles von der Dreadnought ablenken. Um größere Entfernungen mit einem Drittel der Lichtgeschwindigkeit zügig überwinden zu können, verfügt Ihre Korvette über ein „Linear-Displacement Drive System“, das das Schiff mehrere Millionen Male in der Sekunde in kleinen, trägheitsfreien Sprüngen durchs All jagt. Mit Hilfe der Maus ist es möglich, sich einige Tastaturkommandos zu „schenken“ und stattdessen die entsprechenden Funktionen direkt im HUD-Display anzuklicken. Richtungsänderungen und Waffeneinsatz lassen sich komfortabler mit dem Joystick abwickeln, zumal der Coolie-Hat blitzschnelle Änderungen des Blickwinkels erlaubt.

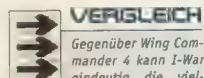
Schönheit des Universums

Grafisch braucht sich I-War hinter teuren Produktionen wie Wing Commander oder Starfleet Academy kaum zu verstecken. Allerdings wählten Particle Systems – wohl auch aus Kostengründen –

für die Zwischensequenzen einen anderen Weg als Origin oder Interplay: Statt Filmszenen mit realen Schauspielern bekommen Sie in I-War komplett gerenderte, fast photorealistische Computeranimationen zu sehen, die sogar auf älteren Pentium-Modellen noch superflüssig ablaufen. Auch das eigentliche Spiel präsentiert sich als ausgesprochener Augenschmaus – und das, obwohl sich die Entwickler auf eine Farbtiefe von 256 Farben beschränkten. Sämtliche Raumschiffe verblüffen mit einem ungeheuren Detailreichtum und haben nichts mehr von der polygonbedingten Kängigkeit, wie sie für Space-Sims bis heute oft charakteristisch ist. Spektakuläre Lichtspiegelungen, Bewegungsunschärfe bei schnell vorbeiziehenden Raumleitern und sehr wirklicheitnah anmutende Explosionen geben dem actionreichen Geschehen auf dem Bildschirm noch zusätzliche Würze. Das Erstaunliche dabei ist, daß es Particle gelang, all die aufwendigen Special Effects ohne den Einsatz von 3D-Beschleunigern zu realisieren – den-

noch werden die Entwickler voraussichtlich im Lauf des kommenden Jahres für I-War auch 3D-Beschleuniger-Support und einen Multiplayer-Modus nachliefern – ob in Form eines Patches oder als Bestandteil einer Mission-CD, steht zur Zeit noch nicht fest.

Herbert Aichinger



VERGLEICH
Gegenüber Wing Commander 4 kann I-War eindeutig die vielschichtigeren Missionen ins Feld führen und ist sowohl diesem Konkurrenten als auch Starfleet Academy zumindest in den Spielabschnitten grafisch ebenbürtig. Von allen drei Programmen verfügt I-War über die komplexeste Steuerung und eignet sich deshalb eher bedingt für einen Schnelleinstieg. Eas Darklight Conflict bietet zwar ebenfalls eine atemberaubende Optik, kann aber wegen seines wenig motivierenden Missionsaufbaus nicht mit I-War konkurrieren.

| | |
|-------------------------|-----|
| Starfleet Academy | 89% |
| I-War | 86% |
| Wing Commander 4 | 87% |
| Dark Conflict | 73% |

KOMMENTAR

» Bislang war für mich Starfleet Academy in Sachen Abwechslungsreichtum, Gameplay und optischer Opulenz absolut unschlagbar. I-War ist das erste Weltraum-Actionspiel, das mich auf Anhieb fast genauso begeistern konnte. Die Missionen strotzen nur so vor Überraschungen, die den Spieler stets aufs neue fordern und ihn gleichzeitig dauerhaft bei Laune halten. Zugeben, der Schwierigkeitsgrad von I-War ist recht hoch angesetzt, und das Programm erfordert eine Phase der Einarbeitung, die Spielern mit einem Faible fürs schnelle Weltraumgefecht sicher weniger liegen wird. Dafür schlägt I-War jedoch mit enormer Tiefe und kann dank des verzweigten Missionsaufbaus und der hervorragenden Spielbarkeit auch nach Monaten noch begeistern. Außerdem erfreulich: I-War verzichtet auf jeglichen überflüssigen Schnickschnack – wirklich jede der zahlreichen Optionen ist für den Spielverlauf unabdingbar. «

| | |
|-------------------|-----------------------------------|
| Prozessor: | P 90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, Win95 |
| Empfohlen: | P 133, 32 MB RAM, 4x CD-ROM |
| Technik: | SVGA/SB, Force Feedback |
| Multiplayer: | Keine Multiplayer-Option |
| Handbuch: | deutsch |
| CD, HD: | 1.900 MB/45 MB |
| Hersteller: | Parade/Bomco |
| Veröffentlichung: | erhältlich |



Red Baron

Zwischen ihm und Ihnen
ist ein As zuviel.



Der Kl der Kontrolle muss die
eindeutige mechanische Umgebung

Je höher Sie fliegen, desto mehr bringt die dünne Luft den Motor zum Stottern. Die leinenbespannten Flügel schütten unter den extremen Flugmanövern. Kugelhagel erschüttert den Rumpf Ihrer Maschine. Im Sturzflug schaffen Sie es kaum, den Steuerkuppel festzuhalten. Die Flak donnert und Kirchenglocken schlagen Alarm. Züge, Panzer und Infanterie ziehen an

an der Frontlinie entlang. Gegnerische Flugzeuge stürzen urplötzlich aus den Wolken. Bevor Sie jedoch Kommandant der Elitestaffel Ihrer Armee sein werden, müssen Sie sich gegen die Allerbesten behaupten!

SIERRA

Werden Sie sich einen Platz am Himmel der Legenden erkämpfen?

Optimiert für Microsoft Sidewinder ForceFeedback.

© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder TM sind eingetragene Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows und Sidewinder sind eingetragte Warenzeichen der Microsoft Corp.

WIN 95
CD-ROM

Test Drive 4 • Rennspiel

PROLOTRÄUME

Wer hat noch nicht davon geträumt, an der Ampel in Kleinhintertupfingen in einem Dodge Viper zu sitzen, den linken Ellenbogen stilvoll aus dem Fenster gestreckt? Wohl wissend, daß der Typ nebenan mit seinem Bauernporsche nur ein popeliger Wurm ist? Test Drive 4 weckt den kleinen Prolo, der in uns allen lebt.

Physiker und anderen Realisten schließen wegen des Fahrverhaltens von Test Drive 4 besser die Augen, um ein Aufrollen ihrer Zehennägel zu vermeiden. Die zehn Nobelhobel (Jaguar XJ 220, 1971er Plymouth, Shelby Cobra...) brettern aber herrlich wild über die Pisten, so daß es vielen Arcadefans die Freudentränen in die Augen treiben könnte. Zur Auswahl stehen sechs Strecken, die unterschiedliche Regionen der Welt repräsentieren. Unter anderem jagen die sündteuren PS-Geschosse durch München, Bern und Washington. Dabei haben die Programmierer aber nur das Ambiente nachempfunden, statt die Umgebung original zu übernehmen. Verwunderlich ist, daß die US-Polizei ihre Tätigkeit offensichtlich auf Europa ausgeweitet hat. So wird der Spieler bei einer Geschwindigkeitsüberschreitung – also fast dauernd – von amerikanischen Streifenwagen gehetzt.

Teleportierende Bäume

Test Drive 4 bietet sechs Kurse, die der PC-Besitzer per Einzelrennen oder in unterschiedlichen Meisterschaftsmodi befahren darf. Wer einen der im Internet herumtschweifenden Cheats anwendet, kommt an weitere Strecken, die allerdings nicht von allzu großer Phantasie zeugen. Die selben Kurse in entgegengesetzter Richtung und bei Nacht? Na super! Ferner sind weitere Flitzer versteckt. Die 3D-Engine mit den sehr plastischen Grafiken ist derart schnell, daß es ab und zu unmöglich ist, Kollisionen zu vermeiden. Glücklicherweise läßt sich der Verkehr ebenso wie das Zeitlimit abschalten. Trotzdem: Manch einer würde sich vielleicht einen Tick weniger Tempo wünschen, wenn die Programmierer dafür mehr Arbeit in den Bildaufbau investiert hätten. Denn so te-



Die Straßen von San Francisco bieten herrlich halsbrecherische Sprünge. Leider heißt es „Fernsicht ade“: Auf unserem Screenshot werden die Probleme beim Bildaufbau von Test Drive 4 deutlich. Die Strecke scheint urplötzlich ins Nichts zu enden.

leportieren viele Details am Hintergrund förmlich ins Geschehen (Plopp! Oh, ein schnell wachsender Baum...). Und: Während beispielsweise der Qualm durchdrehender Reifen sehr gut aussieht, wirkt der Abrieb auf dem Asphalt wie ein Strich mit einem zu dick aufgetragenen Billig-Augenbrauenstift. Gewöhnungsbedürftig, aber exakt ist die feinfühligste Steuerung. Das Dragrace, bei dem sich zwei Kontrahenten auf einer Sprintstrecke (Viertelmeile) messen, ist eine lustige Idee. Leider ist der Spaß zu schnell vorbei, weil es nach einem Duell sofort ins Menü zurückgeht. Ein Turniermodus wäre super gewesen.

Harald Fränkel

KOMMENTAR

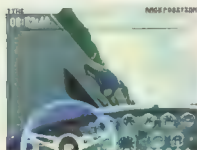


»Himmel, geht das ab. Ein derart schnelles Rennspiel ist mir bisher noch nie unter die Finger gekommen. Okay, Test Drive 4 vermittelt kaum mehr als ein „Weg-da-ih-er-Sonntagsfahrer“-Gefühl. Trotzdem oder gerade wegen dieser arcade-typischen Rasanz hat es mir einen Heidenspaß gemacht. Leider wirken die Strecken mit Ausnahme von San Francisco inhaltlich farblos. Wenig zu gesagt haben mir die angebotenen Automarken. Und nicht mal verbeulen kann ich die Dinger. Skandalös! «

| | |
|-------------|----------------------------|
| Prozessor | P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM |
| Empfehlung | P 166, 32 MB RAM, 3Dfx |
| Technik | SVGA, 3Dfx/SB, CD-Audio |
| Multiplayer | 8 Sp. LAN, Modem, seriell |
| System | deutsch |
| Speicher | 600 MB/220 = 750 MB |
| Sound | Accordance/Electronic Arts |
| Grafik | 84% |
| Sound | 65% |
| Genre | Rennspiel |

| | |
|-------------|-------------|
| 77% | 83% |
| Finzelspiel | Multiplayer |

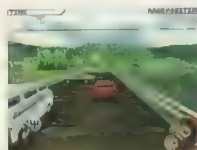
» Superschnelles Fun-Rennspiel für Arcade-Fans «



Dumm gelaufen: Eine Polizeistreife als Unfallgrund.



Dragrace: Timing beim Schalten und Gasgeben ist gefragt.

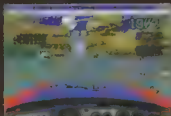
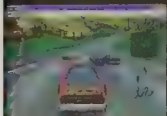


Wasserspiegelungen an Brücken sehen sehr realistisch aus.

*Wenn dein Wagen
Feuer spuckt
und das Gummi brennt,
weißst du, es ist ...*

DAYTONA USA DELUXE

SEGA
Game



pentium
PROCESSOR

90 MHz+

WINDOWS 3.5
CD-ROM

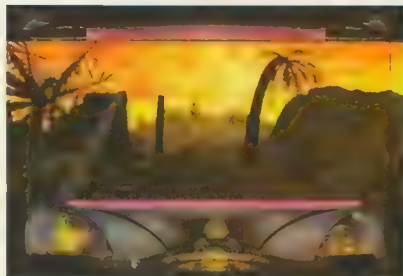
SEGA is a trademark of SEGA ENTERPRISES Ltd. © 1997.
Microsoft and Windows are either registered trademarks of Microsoft in the United States and/or other countries. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. Sound Blaster is a trademark of Creative Labs, Inc. © 1995 SEGA ENTERPRISES, LTD.

SEGA PC

PC
CD
ROM

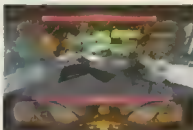
Journeyman Project 3: Legacy of Time • Grafik-Adventure

ZEITSPRÜNGE



Während der Spielszenen erforschen Sie in einem Zeitreise-Anzug die verschiedenen Locations über das schmale Sichtfenster Ihres Helms.

Legacy of Time knüpft direkt an Journeyman Project 2: Buried in Time an, ohne die Kenntnis dieses Spiels zwingend voraussetzen – ein breit angelegtes Film-Intro führt auch bislang „Unkundige“ in die abgefahrenere Zeitreise-Story ein: Als Gage Blackwood überwachen Sie die Schließung der Zeitsicherheits-Agentur, nachdem Agent 3 versucht hatte, die Zeitreise-Technologie auch an außerirdische Rassen weiterzugeben. Doch gerade in dem Moment, als alle TSA-Mitarbeiter ihre Zeitreise-Anzüge an den Nagel hängen, kommt die Meldung von einem neuerlichen Riß im Raum-Zeit-Kontinuum, dessen Verursacher Agent 3 war. Gage macht sich auf in die Vergangenheit und stellt fest, daß Agent 3 dem großen Geheimnis um die Zerstörung von Atlantis, El Dorado und Shangri-La auf der Spur ist. Als Sie den Hinweisen nachgehen, sehen Sie sich plötzlich in einen Konflikt mit Aliens verstrickt, der im schlimmsten



Ausgangspunkt von Legacy of Time: die Zeitsicherheitsagentur.

Fall die Zerstörung der Erde zur Folge haben kann.

Interaktiver Film?

Wer bereits einen der vorangehenden Journeyman Project-Teile kennt, ahnt schon, was er in Legacy of Time zu erwarten hat: eine epische Story mit abwechslungsreichen Locations, eingebettet in vorgerenderte Grafiken. Sie betrachten die Welt durch das Sichtfenster im Helm Ihres Zeitreise-Anzugs, lediglich in den zahlreichen Filmsequenzen können Sie die Sie den Hinweisen nachgehen, sehen Sie sich plötzlich in einen Konflikt mit Aliens verstrickt, der im schlimmsten

Bei den Presto Studios tut sich was: Sie feilen mit einer Hingabe sondergleichen an ihrem Journeyman Project und schaffen es tatsächlich, jede neue Episode besser als den Vorgänger werden zu lassen. So machen sich auch im dritten Teil Legacy of Time deutliche Fortschritte im Gameplay bemerkbar.



Noch ahnt Gage Blackwood nicht, welche Rolle die Lehren des Buddha für die Lösung des Rätsels um das Mönchskloster spielen.

sich per Mausklick in kurzen Kamerafahrten fort und können den Blick an jedem Punkt in alle Richtungen schweifen lassen. Das Benutzer-Interface bietet neben dem üblichen Inventory auch einige ungewöhnliche Features: Am oberen Screenrand haben Sie Zugriff auf die Locations in den unterschiedlichen Zeitzonen. Unten rechts sitzt Ihr ständiger Begleiter, Arthur, der Sie mit nützlichen

Tips zu den Puzzles versorgt. Daneben können Sie Scans anderer Charaktere ablegen, um zu gegebener Zeit vorübergehend deren Persönlichkeit anzunehmen – Ihre Wahl hat dabei tatsächlich Auswirkungen auf den Spielverlauf, denn je nachdem, als welche Person Sie gerade unterwegs sind, reagieren auch Ihre Gegenüber unterschiedlich auf Sie.

Herbert Aichinger



KOMMENTAR

» Legacy of Time ist kein Hardcore-Adventure und richtet sich primär an die Klientel, die auch an Programmen wie Zork Großinquisitor Gefallen gefunden hat. Die neue Journeyman-Episode bietet gute, kurzweilige Unterhaltung auf hohem technischen Niveau. Lediglich bei der Grafik hätte ich mir ein wenig mehr erwartet – altzuhaufig zerfallene Details zu bringen Pixelklumpen. «

| | |
|-------------------|--|
| Mindestsystem: | P 90, 16 MB RAM, 4xSpeed-CD-ROM, Win95 |
| Empfohlen: | P 166, 32 MB RAM, 4xSpeed-CD-ROM |
| Technik: | SVGA, SB |
| Multiplayer: | Multiplayer-Option |
| Handbuch: | deutsch |
| Speech: | deutsch |
| Hersteller: | Presto/Red Orb |
| Veröffentlichung: | Januar 1998 |
| Genre: | Grafik-Adventure |



» Ansprechende Zeitreise mit Hang zum Film «

RIVEN

THE SEQUEL TO MYST



Alles, was ich in der Vergangenheit tat, ist mir bewusst.
Die Entscheidung ist nicht überliefert, aber ich bin mir bewusst, dass
ich mich für meine eigene Zukunft entschieden habe und dass
ich mich für meine eigene Zukunft entschieden habe.



www.riven.com

PC & MAC CD-ROM





Unter anderem macht der Spieler über einer Lavalandschaft Jagd auf seine Feinde, die in Formationen angreifen.



Endgegner werden aus der Ich-Perspektive bekämpft. Ein netter Versuch der Programmierer, der aber nicht ganz überzeugt.

Blaster! • Action

SILVESTERBOTE

Staub! Raun! Boah! Auch wenn es angesichts der extravaganten, aber hübschen Explosionen so anmuten könnte: Nein, bei Blaster! handelt es sich nicht um einen Silvesterfeuerwerksimulator für schwachbrüstige Rechenknechte, sondern um ein Ballerspiel.

Zugegeben: Etwas merkwürdig sieht es für real-time-light-sourcing-verwöhnte High end-User schon aus, wenn feindliche Gleiter unter dem Motto „Blaster! statt Böller“ wie bei Aldi gekaufte pyrotechnische Körper made in China zerplatzen. Die außergewöhnliche Darstellung hat aber Flair. Unter Wasser und in der Luft kämpft sich der Erdenpilot durch 20 Levels, wobei er wenden und sich völlig frei

nach links und rechts bewegen kann. Ein Radarschirm zeigt, wo die feindlichen Jäger sind. Unweigerlich fühlen sich Vertreter der frühen Videospiel-Ara an De fender erinnert, das annowas weißichwann die Herzen vieler Actionfans eroberte.

Tempo durch Turbo

Per Turbotaste legt das mit einem Laser bewaffnete Schiff kräftig an Tempo zu. Zerstörte

Gegner werfen ab und zu Power-Ups ab, die aufgefangen werden müssen und den Einsatz von Torpedos, Superblitzen oder Smartbombs möglich machen. Wer seine Superwaffen überlegt einsetzt und die Formationsflüge der Feinde beobachtet, kommt nach einiger Übung mit dem kniffligen Schwierigkeitsgrad klar. Bei den Levelbossen wird in eine 3D-Sicht umgeschaltet. Technisch kann Blaster! nicht ganz mit dem

ähnlichen The Reap (siehe Seite 96) mithalten, dafür ist die Darstellung übersichtlicher. Dank des Radarschirms gibt es auch keine unfairen Situationen. Bei unserem Test war Blaster! auf Computern mit einer Matrox-Mystique-Grafikkarte nicht zum Laufen zu bewegen. Dieses Problem soll laut Topware bis zum Erscheinen des Spiels im Januar behoben sein.

Harald Fränkel

KOMMENTAR



» Blaster! ist ein schnörkelloses Ballerhäppchen, das Suchtcharakter besitzt. Mittlerweile museumsreife Computerspieler (also alle jenseits der 25 Jahre-Grenze) erinnern es unweigerlich an die gute alte Zeit, und entsprechend gerne werden sie in historischen Gefühlen schwelgen. Meiner einer hätte allerdings lieber richtig riesig aufgemotzte Obermotze in der normalen 2D-Umgebung bekämpft, statt zwischen den Levels eine eh halbseidene 3D-Engine erblicken zu müssen. «



94 Fast wie in einer Silvesternacht: Smartbomben blasen mit einem Schlag sämtliche Feindeinheiten vom Bildschirm.

| | |
|-------------------|-----------------------------|
| Mindestens: | 486/100, 8 MB RAM, 2xCD-ROM |
| Empfohlen: | Pent. 16 MB RAM, 4xCD-ROM |
| Technik: | SVGA SB, CD-Audio |
| Multiplayer: | keine Multiplayeroption |
| Handbuch: | deutsch |
| CD/HD: | 261 MB/44 MB |
| Hersteller: | Metropolis Software/Topware |
| Veröffentlichung: | Januar |
| Grafik: | 72% |
| Sound: | 73% |
| Spiele: | 20-Arcade-Shooter |
| Einzelspiel: | 70% |
| Multiplayer: | - |
| Spieldauer: | 100% |
| Strategie: | 100% |
| Wissen: | 100% |

Leichte Actionkost zu einem guten Preis

NOW IT'S YOUR TURN



PROTECTING
THE EARTH
FROM THE
SCUM OF
THE UNIVERSE

Men in Black THE GAME



THE OFFICIAL
LICENSED GAME



© 1997 Electronic Industries Ltd. & 1997 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. All rights reserved. Developed by Funsoft Studios. Under distribution license from Electronic Industries.

Vertrieb: Funsoft GmbH, Tel. 0 21 31/807-0, Fax. 0 21 31/80 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 30 05, Fax. 05 41/12 34 79

Vertrieb: ABC Software AG, Tel. 0 91/7 85 20 00, Fax. 0 91/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 65 23/0 05 10, Fax. 0 65 23/0 05 10

Combat Chess

Die letzte Bastion der Menschheit ist dieses Jahr gefallen. Kasparow verlor knapp gegen den Supercomputer Deep Blue.



Das 3D-Spielbrett ist unübersichtlich. Eine 2D-Darstellung kann eingeblendet werden.

Es ist also wirklich kein Problem mehr, einen Schachcomputer zu programmieren, der selbst Großmeister an die Wand spielt. Umso eher stellt sich die Frage, was von einem Schachcomputer für Normalsterbliche erwartet wird. Empire Interactive verbindet Figuren bewegt sich und schlägt eine bestimmte gegnerische Figur auf eine spezielle Art. Insgesamt stellen also zweimal 36 selbständig ablaufende Kampfsequenzen das Geschehen dar. Allerdings reicht es, jede einmal gesehen zu haben. Die unübersichtliche 3D-Ansicht wird schließlich gegen das konventionelle 2D-Brett einge-

tauscht. Übrig bleibt ein regulärer Schachcomputer mit den üblichen Features. Die einzige Besonderheit ist das Lernprogramm für Neulinge und daß der Computer, optional mehr oder weniger häufig, ähnlich wie ein Mensch Leichtsinnsfehler begeht.

Alexander Geltenpott

| | |
|-----------------------------|--|
| Minisystem | Pentium 90, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, Win95 |
| Empfehlung | Pentium 133, 16 MB RAM, 8x CD-ROM |
| System | Windows 95 |
| Minisystem | 2 Sp. Modem, Netzwerk, Internet |
| System | deutsch |
| CD-ROM | 100/17 MB |
| Hersteller | Empire Interactive |
| Genre | 80% 85% |
| Empfehlung | Multiplayer |
| Aufgepepptes Schachprogramm | |

Flying Corps Gold

Anfang 1997 eroberte Empire mit Flying Corps die Lufthoheit. Die Gold-Edition erweitert die Flugsimulation technologisch und spielerisch.



Neben der noch schnelleren Grafik sind vor allem die Mehrspieler-Optionen interessant.

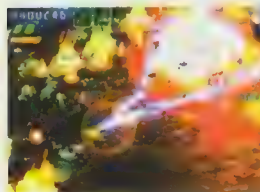
An der Flieger-Karriere im Ersten Weltkrieg dürfen Sie nun nicht mehr nur anhand der historischen Begebenheiten basteln. Ein Missions-Editor erlaubt die Erstellung eigener Missionen, die auch zu Kampagnen verbunden werden können. Mit der Fokker D-VII und der Spad wird der Spieler-Hangar zudem auf acht Flugzeuge erweitert. Eine verbesserte KI läßt die Gegner in bodennahen Gefechten nicht mehr so leicht abschießen, und die eigenen Flügelmannschaften reformieren sich schneller. Die ohnehin bemerkenswerte Software-Engine des Entwicklers Rowan ist um eine Direct 3D- und Glide-Variante erweitert worden. Transparenz-Effekte, 65.000 Farben und 30 Bilder pro Sekunde geben Flying Corps einen noch besseren Look.

Dafür sorgt auch eine Überarbeitung der Texturen. Gerade Städte und Dörfer wirken einen Tick realistischer. Freuen dürfen sich Multiplayer-Spieler. Dank Direct Play können spezielle Mehrspieler-Missionen gegen- oder miteinander geflogen werden. Schade, daß nur Besitzer von CH Force FX die Windeinflüsse und Vibrationen zu spüren bekommen. Christian Müller

| | |
|-----------------------------|---|
| Minisystem | P-233, 16 MB, 4x CD-ROM |
| Empfehlung | P-266, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, Win95, 3Dx |
| System | SMGA, Direct 3D, 3Dx/5B, G4/CH Force FX |
| Minisystem | 8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP Modem, seriell |
| System | deutsch |
| CD-ROM | 100/17 MB |
| Hersteller | Empire Interactive |
| Genre | 87% 87% |
| Empfehlung | Multiplayer |
| Gelingen Technologie-Update | |

The Reap

Fast wie in der Spielhalle darf man sich beim 2D-Shooter The Reap fühlen. Der PC-Besitzer ballert sich eifrigst durch vier Szenarien.



Ka-wumm!!! The Reap zeigt beeindruckende Licht- und Explosionseffekte.

Wieder einmal wird die Welt von Außerirdischen bedroht. Ausnahmsweise übernimmt der Spieler bei The Reap die Rolle eben dieser Fieslinge. Die fremde Intelligenz hat die Erde bislang unbemerkt zur Forschung mißbraucht und den Menschen nur als Laborratte betrachtet. Als der Homo sapiens es wagt, aufzumucken, entschließen sich die grünen Männchen zu einer Radikalkur in Form eines Vernichtungskrieges. Der Spieler steuert seinen Flieger durch vier Szenarien (Antarktis, Unterwasser, Wüste, Stadt), die jeweils aus mindestens zwei Levels bestehen. Es darf auf alles geballert werden, was sich bewegt – Gamepadjüngern beschert dies ein hervorragendes Training für den Muskel zwischen Daumen und Zeigefinger. Herumliegende Power-Ups liefern bessere Waffen, Schildenergie, mehr Tempo oder Extraleben. Die farbenfrohe Grafik glänzt

durch tolle Lichteffekte, obwohl keine 3D-Hardware unterstützt wird – alle Achtung! Allerdings leidet bei all dem Gewusel die Übersicht. Weil Angriffe nicht nur von vorne, sondern auch vom linken Bildschirmrand erfolgen, wird's ab und zu unfair.

Harald Frank

| | |
|-----------------------------------|---|
| Minisystem | Pentium 75, 16 MB, 4x CD-ROM, Win95 o. Win NT 4.0 |
| Empfehlung | Pentium 166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM |
| System | Windows 95 |
| Minisystem | 1 Sp. Modem |
| System | deutsch |
| CD-ROM | 100/17 MB |
| Hersteller | Empire Interactive |
| Genre | 72% 72% |
| Empfehlung | Multiplayer |
| Für Arcadefreaks einen Blick wert | |

Get the action! Get Creative!

Handgezeichnete PC's
Bilder, Animationen, Sound, Video
Bilder, Animationen, Sound, Video
Bilder, Animationen, Sound, Video



Action total

Mit unserem breiten Spektrum an Upgrades können Sie Ihre PC's schneller machen und zu einem erschwinglichen Preis in die Welt des Multimedia-Zeitalters einsteigen. Erleben Sie Kompatibilität, Höchstleistung und Topqualität aus einer Hand – und werden Sie eines von ca. 50 Millionen Mitgliedern der großen CREATIVE LABS-Familie!



PC-DVD Encore Upgrade Kit

Nehmen Sie teil an der DVD-Spielerrevolution und nutzen Sie heute schon die Technologie von morgen. Verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in Ihr persönliches Heimkino.



Sound Blaster AWE64 Gold und Value

Die maßstabsetzende Soundkarte in Sachen Preis/Leistungsverhältnis und Kompatibilität geeignet für mehr Anwendungen als alle anderen heute erhältlichen Soundkarten.



Graphics Blaster Extreme

Brücken Sie was Scherles? Ergänzen Sie hyperrealistisches Audio mit unserer neuen, ultimativen 2D/3D-Grafikboard für unglaubliche Performance, Wirklichkeitstreue und Bildqualität durch das neue Permedia 2-Chipset.



PC Works CSW100

Steigen Sie mit diesem preisgünstigen 2-Kanal-Lautsprecher-System in ein unverfälschtes Hörerlebnis ein!



SoundWorks CSW200

Taschen Sie ein in die Klangwelt Ihrer Spiele und erleben Sie Spielspaß per mit diesem hochwertigen und perfekt auf unsere Soundkarten abgestimmten Doppelkammer-Subwoofer-System.



Micro-Works CSW350

Mit diesem Doppelkammer-Subwoofer-System bringen Sie die Sounddimensionen Ihres PC's voll-Leistungs für den kompromisslosen HIFI-Genießer.

Heiße Upgrades für coole PC's.



WWW.SOUNDBLASTER.COM

Creative Labs, Foringstraße 6, 80774 Unterföhring, Info/Hotline 089/957 90 81, Creative Shipping Zone 013081 51 01

© 1997 Creative Labs, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Creative Labs, Sound Blaster, SoundWorks, Micro-Works, PC Works, Graphics Blaster, Encore, AWE64, Value, Gold, Extreme, CSW100, CSW200, CSW350 sind eingetragene Marken von Creative Labs, Inc. in den USA und anderen Ländern. Alle anderen Namen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

HEAD EX DESTRUCTION ZONE



PC
CD-ROM

H.E.D.Z. Der Kampf um die Kontrolle über die größte Hed-Sammlung des Landes wird heftiger. Die Gegner machen vor nichts halt. Die Kälte der Hed-Jäger. Dann nach dem Motto: Schieß auf alles, was sich bewegt. Wenn es sich dann immer noch bewegt. Lauf so schnell du kannst! H.E.D.Z. - die neue Generation der 3D-Shooter.

EXTREME ACTION ONE

ERHÄLTlich
AB MÄRZ '98

Grundrutsche 3D-Umgebung mit
30 Welten (On- & Direct
Support)

Verschiedene Charaktere mit
unterschiedlichen Fähigkeiten

Spieler Netzwerk- oder
Fern-Modus

Gezeichnetes noch nie
gesehenes Game Design



NASBRO
Interactive

www.hedz.com

DARK EARTH

GOTT IST DAS SONNENLICHT.
DUNKELHEIT EIN
TODESURTEIL
UND DIE ZEIT
IST DER FEIND.

IM 24. JAHRHUNDERT HERRSCHT DIE ZEIT DER DUNKELHEIT. DIE CIVILISATION ÜBERLEBT IN DEN WENIGEN ERSTEN DES MYSTISCHEN LICHTS. SIE SIND ARKHAN, IN EINER TÖDLICHEN RENNEN GEGEN DIE ZEIT MÜSSEN SIE SICH UND IHRE STADT VOR DEN HEERSCHAREN DES ROSEN BEWAHREN.

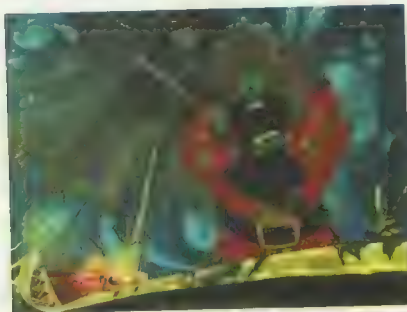
ERLEBEN SIE EINE EINZIGARTIGE WEIT Dark Earth, DAS ATEMBERAUBENDE ECHTZEIT-ABENTEUER!

CD-ROM

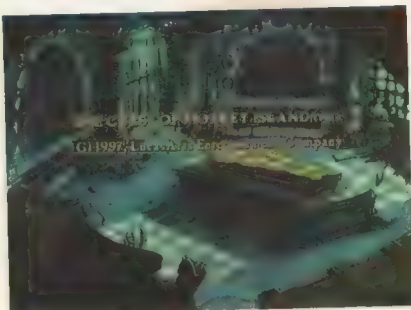
MICRO PROSE

<http://www.microprose.com>

© 1997 Kalisto Technologies. Alle Rechte vorbehalten. Dark Earth und Kalisto Entertainment sind Warenzeichen von Kalisto Technologies.



Elaine hat's nicht leicht: Ihr verschmähter Liebhaber, der Geisterpirat LeChuck, läßt nicht locker und macht seinem Nebenbuhler Guybrush Threepwood das Leben zur Hölle.



Nein, dies ist noch nicht der Abspann von Monkey Island 3 – anlässlich des Scheintods von Guybrush Threepwood erlauben sich die Designer diesen kleinen Scherz mitten im Spiel.

The Curse of Monkey Island • Adventure

AFFENTHEA

PC ACTION Touché! Mit Degen, Kanonen und jeder Menge Wortwitz feiert der legendäre Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood ein grandioses Comeback! Wenn Sie sich von Zombie-Piraten nicht einschüchtern lassen und hitzigen Duellen der außergewöhnlichen Art gewachsen sind, sollten Sie den Software-Schatz Monkey Island 3 von LucasArts unbedingt heben!

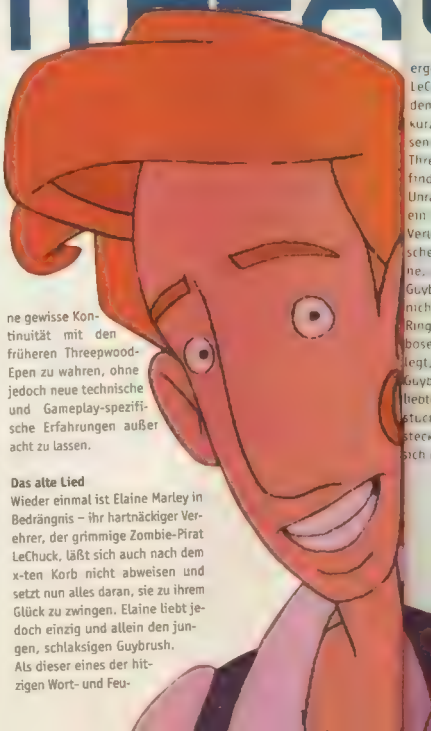
PC-Spielern der ersten Stunde wird es meist ganz warm ums Herz, wenn sich das Gespräch um The Secret of Monkey Island oder LeChuck's Revenge dreht: Die beiden 1990 bzw. 1992 erschienenen ersten Folgen der Piraten-Mär um den jugendlichen Draufgänger Guybrush Threepwood gehören zu DEN Klassikern des Adventure-Genres schlechthin, und ihr Einfluß auf die Point & Click-Abenteuer der folgenden Jahre kann eigentlich gar nicht unterschätzt werden. Nicht nur die ungemein intelligente Machart der Puzzles legte für künftige Produktionen die Meßlatte fest, auch das bereits für Maniac Mansion entwickelte SCUMM-Interface fand in den Adventures anderer Hersteller unzäh-

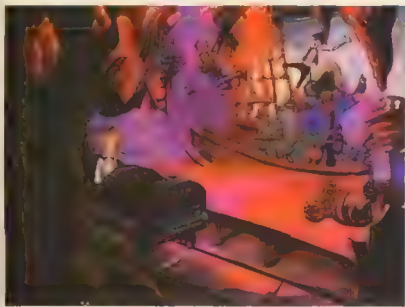
lige Nachahmer. Angesichts eines derart legendären Rufes wurde The Curse of Monkey Island von vielen Fans mit einer gesunden Portion Mißtrauen erwartet, zumal kaum noch Mitglieder des ursprünglichen Designteams an dem Projekt beteiligt waren: Selbst Monkey Island-„Vater“ Ron Gilbert hatte LucasArts schon vor längerer Zeit verlassen und widmete seine Arbeitskraft mittlerweile bei Cavedog Entertainment dem Echtzeitstrategie-Knüller Total Annihilation. Die Produktionsleitung für The Curse of Monkey Island übernahmen an seiner Stelle Jonathan Ackley und Larry Ahern, die vorher schon an anderen wichtigen Lucas-Projekten mitgearbeitet hatten. Natürlich bemühten sich die beiden, ei-

ne gewisse Kontinuität mit den früheren Threepwood-Epen zu wahren, ohne jedoch neue technische und Gameplay-spezifische Erfahrungen außer acht zu lassen.

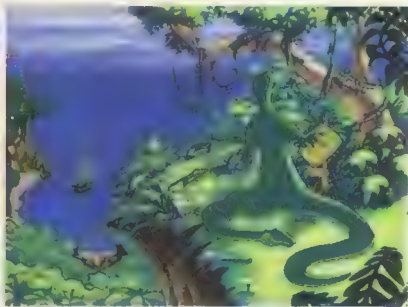
Das alte Lied

Wieder einmal ist Elaine Marley in Bedrängnis – ihr hartnäckiger Verheirater, der grimmige Zombie-Pirat LeChuck, läßt sich auch nach dem x-ten Korb nicht abweisen und setzt nun alles daran, sie zu ihrem Glück zu zwingen. Elaine liebt jedoch einzig und allein den jungen, schlaksigen Guybrush. Als dieser eines der hitzigen Wort- und Feu-





Reminiszenz an Monkey Island 2: Der große Showdown zwischen Threepwood und LeChuck findet auf dem Gelände eines Vergnügungsparks statt.



Ein unvorsichtiger Schritt, und Threepwood landet im Magen einer Riesenschlange. Glücklicherweise hat er die Zutaten für ein brechreizförderndes Mittelchen in seinem Inventar.

TER

ergefechte zwischen Elaine und LeChuck belauscht, wird er von dem Geisterpiraten entdeckt und kurzerhand im Laderaum von dessen Schiff gefangengesetzt. Bevor Threepwood die Flucht gelingt, findet er mitten in einer Menge Unrat einen Diamantring – ein hübsches Verlobungsge-
schenke für Elaine, denkt sich Guybrush. Was er nicht weiß: Der Ring ist mit einem bösen Fluch belegt, und als Guybrush seiner Geliebten das Schmuckstück an den Finger steckt, verwandelt sie sich blitzschnell in eine

goldene Statue. Das wiederum ruft natürlich die Piraten auf den Plan, die die erstarrte Schöne in Windeseile an einen unbekannten Ort verschleppen. Unverzüglich macht sich Threepwood auf, die holde Elaine zu retten, aber um sie wieder zum Leben zu erwecken, benötigt er einen „echten“ Diamant-Verlobungsring. Bis unser Held seiner Geliebten das heilbringende Schmuckstück verehren kann, führt ihn eine abenteuerliche Odyssee in sechs Kapiteln auf drei kleine Karibik-Inseln, deren Bewohner sich nur selten auf

Anhieb als kooperativ erweisen...

Wer noch die alten Pixmapen in 320x200er Auflösung bei 256 Farben aus LeChuck's Revenge in Erinnerung hat, wird das neue grafische Gesicht von Monkey Island eventuell ein wenig gewöh-

nungsbedürftig finden: Sämtliche Locations erstrahlen jetzt in SVGA (640x480, immer noch 256 Farben), aus Threepwood ist ein dürrer, langer Lulatsch geworden, und Elaine klimpert mit den Glupschaugen, als ob sie sich die Titelrolle im nächsten Disney-Weihnachtsfilm sichern wollte. Darüber hinaus gibt es ein Wiedersehen mit mehreren alten Bekannten: Die füllige Voodoo-Priesterin ist ebenso dabei wie Stan, der sich diesmal als Versicherungsvertreter verdingt. Der kleine Wally versucht sich mit künstlichem Bart und Armhaken-Attrappe wenig erfolgreich als Pirat, und die vegetarischen Kannibalen huldigen ihrem Vulkangott mit proteinreichen Fleischopfern.

Egal ob man den Grafikstil nun mag oder nicht: Jeder noch so unbedeutende Charakter hat in Monkey Island 3 sein ganz eigenes Profil, und das liegt nicht zuletzt an der hervorragenden Arbeit der Animatoren: Sämtliche Bewegungen wirken natürlich und flüssig wie in einem gut gemachten Zeichentrickfilm. Spar-Animationen, in denen mal ein Auge in einem ansonsten unbewegten Gesicht blinzelt, bekommt man in Monkey Island 3 jedenfalls nicht zu sehen. Eine glückliche Wahl traf man auch bei der Auswahl der Synchronsprecher – die Stimmen passen optimal zu den Figuren auf dem Screen und hauchen den Charakteren erst richtig Leben ein. Neben Floyd gehört Monkey Island 3 damit zu

den am besten lokalisierten Adventures, die zur Zeit auf dem Markt sind.

Witz kommt raus

Wer skeptisch war, ob The Curse of Monkey Island in Sachen Puzzles und Wortwitz ähnliche Höhen erreichen kann wie die beiden Vorgänger, darf beruhigt sein. Monkey Island 3 knüpft in vieler Hinsicht an alte Tugenden an: So ist auch diesmal die Rätselstruktur wieder nonlinear gestaltet – Sie



VERGLEICH

Unter den Comic-Adventures nimmt The Curse of Monkey Island momentan zweifellos eine Spitzenstellung ein. Technisch bietet allenfalls Baphomets Fluch 2 eine ähnliche Perfektion, wenngleich bei diesem Programm das Verhältnis zwischen Dialogen und Aktion nicht so ausgewogen ist wie im neuen LucasArts-Knüller. Floyd ist Monkey Island wegen seiner zuweilen recht an den Haaren herbeigezogenen Puzzles unterlegen, glänzt aber mit einer ähnlich perfekten deutschen Lokalisierung. Toonstruck und Orion Burger bieten immer noch hervorragende Unterhaltung, sind aber technisch inzwischen nicht mehr ganz tafrisch.

| | |
|-------------------------------|-----|
| Monkey Island 3 | 88% |
| Baphomets Fluch | 86% |
| Floyd | 83% |
| Toonstruck (abgewertet) | 83% |
| Orion Burger | 82% |



SPÄTE HEIRAT

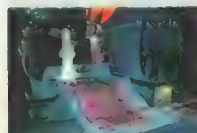
Im Nachhinein ist man immer wieder erstaunt, welche abstrusen Wege die Monkey Island-Designer einschlugen, um zu einem bestimmten Ziel zu kommen: Bei der reichlich späten Verheiratung einer Dame aus dem Geschlecht derer von Meistersuppe mit ihrer Jugendliebe Charles deGoulasch kommt Guybrush Threepwood unversehens die Rolle des Ehestifters zu.



Mit einem Stemmeisen reißt Guybrush Threepwood die unschönen Bretter ab, mit denen ein zugiges Loch in der Mauer des Hotels vernagelt ist...



...und entfernt anschließend die Nägel, mit denen er einige Zeit vorher deGoulaschs Klappbett auf dem Boden fixiert hat. Das Bett schnappt in die Höhe und...



...schleudert den armen, klapprigen deGoulasch durch das Loch in der Wand hinaus. Mit seinem Bettuch als „Flaschirm“ landet deGoulasch in der Familiengruft der Hoteliers-Familie Meistersuppe...



...und füllt seiner ebenfalls schon etwas angegrauten Angedenken vor die Füße. Nachdem sich die Dame standesgemäß noch etwas geziert hat, kommt es schließlich doch noch zu einer zünftigen Seniorenehe.

haben die Möglichkeit, in einem gewissen Rahmen die Rätsel in beliebiger Reihenfolge zu lösen. Bleiben Sie an einer Stelle hängen, packen Sie kurzerhand ein anderes Puzzle an – vielleicht kommt Ihnen ja in der Zwischenzeit eine Idee zur Lösung des ersten Problems. Trotz aller Abstrusität bleiben die Puzzles (fast) immer gut nachvollziehbar und

sind auch von einem ungeübteren Spieler zu bewältigen. Wer es sich nicht gleich „oberaffig“ geben will, kann auch einen leichteren Schwierigkeitsgrad wählen, in dem besonders tückische Puzzles automatisch gelöst werden.

Zuweilen konfrontiert Sie das Programm mit kleinen Action-Einlagen: Sie steuern auf einer isometrischen Seekarte Ihr 3D-Schiff-



In einer Schatztruhe bewahren Sie alle Items auf, die sich bei Ihren Abenteuern noch als nützlich erweisen könnten. Manche Gegenstände lassen sich hier sogar miteinander kombinieren.

chen gegen unterschiedlich starke Piratenschiffe und dürfen sich gegenseitig saftige Breitseiten einschicken, liefern sich mit einem Friseur-Piraten ein aberwitziges Banjo-Duell und kommen auch wieder in den Genuss der legendären Beleidigungs-Säbelkämpfe. LucasArts hat in diesem Zusammenhang aus früheren Fehlern gelernt: Action-Szenen sind nicht unbedingt im Sinne der meisten Adventure-Freaks, und so hat man in Monkey Island 3 den Schwierigkeitsgrad dieser Abschnitte so niedrig angesetzt, daß sie zwar als nette Abwechslung, aber nicht als echte Herausforderung dienen können.

Point & Click mit Vollgas

Erfreuliches gibt es bei der Steuerung von Monkey Island 3 zu melden: Während in LeChuck's Revenge noch das untere Drittel des Bildschirms vom SCUMM-Interface beansprucht wurde, steht jetzt der gesamte Bildschirm für die Spiele-



Nach seiner Flucht von LeChuck's Schiff gibt der „große Pirat“ Guybrush nicht gerade ein sehr heldenhaftes Bild ab.

grafik zur Verfügung. Klicken Sie mit der linken Maustaste einen Hotspot auf dem Screen an, kommt ein Piraten-Taler zum Vorschein, der ähnlich wie seinerzeit in Vollgas verschiedene Möglichkeiten der Interaktion zur Verfügung stellt. Ein Klick mit der rechten Maustaste fördert auf dem Bildschirm eine Schatzkiste zutage, in der Sie Ihre Items aufheben und gegebenenfalls auch miteinander kombinieren können. Noch rationaler und anwenderfreundlicher läßt sich ein Benutzer-Interface kaum umsetzen.

Herbert Aichinger



KOMMENTAR

»Ja, ja, ich weiß, früher war alles besser! Ich bin mir sicher, daß es gerade bei Monkey Island 3 wieder viele Stimmen geben wird, die die glorreiche Vergangenheit beschwören und der Meinung sind, The Curse of Monkey Island könne seinen beiden Vorgängern nicht im geringsten das Wasser reichen. Wer jedoch mit derart festen Vorstellungen an Monkey 3 herangeht, verbaßt sich selber den unverkrampten Zugang zu einem der witzigsten und technisch perfekten Adventures der letzten Zeit. Threepwoods dritter Coup ist eben „anders“, und meiner Meinung nach ist es nur zu begrüßen, wenn sich die Designer trotz aller Bezüge zu den beiden Vorgängern nicht mit einem billigen Akklatsch zufriedengaben, sondern Story und Charaktere zeitgemäß weiterentwickelten. „Nachgewachsene“ PC-Piraten, die die ersten beiden Monkey Island-Spiele nicht kennen, werden von der dritten Episode sicherlich von Anfang an hellauf begeistert sein. Mißtrauische Veteranen hingegen sollten über ihren Schatten springen und Monkey Island 3 eine faire Chance geben – sie werden reich belohnt! «

Mindestanv.: P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Empfohlen: P 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

Technik: SVGA/SB

Multiplayer: keine Multiplayeroption

Handbuch: deutsch

Sprache: deutsch

CD/HD: 1.100 MB/2 MB

Preis: ca. DM 90,-

Hersteller: LucasArts

verfügbart: erhältlich

Grafik: 88%

Sound: 97%

Genre: Grafik-Adventure

88%
Einzelspiel

- %



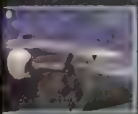
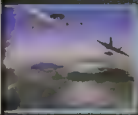
» Ein großartiges Stück Software-Piraterie

JETFIGHTER III +

incl. MISSION CD

Jetfighter III ist jetzt erhältlich
inklusive der neuen Mission CD.
Unterstützt 3DFX-Grafikkarten
und Force Feedback Joysticks.

KOMPLETT
DEUTSCH



erste 100% - Potasio Joystick mit Force Feedback
Technologie bietet eine eingebaute Linde!
Dieser High-End-Joystick garantiert höchste Realitätsnähe
bei Flugesimulationen.



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/701111, Fax 02131/607111 • Proflight GmbH, Tel. 09461/222085, Fax 0541/122470
Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/701111, Fax 081/7051222 • Österreich: ABC SPIELSPASS AG Tel. 03022/56910, Fax 03022/64794



MISSION
STUDIO

Frogger • Jump&Run

AMPHIBIEN-THEATER

Frogger müßte man sein. Mit seinen 16 Jahren ist das grüne Kerlchen für Froschverhältnisse ein Methusalem, trotzdem hat er immer noch keine einzige Falte. Im Gegenteil: Jetzt kommt er mit frischem Elan zurück. Und der Hüpfeling besitzt dank 3Dfx-Support eine glattere Glibberhaut als je zuvor.

Ein ganz so schönes Leben hat Frogger eigentlich doch nicht. Wie bereits bei Segas Spielautomaten des Jahres 1981 lauern auf den possierlichen Gesellen allerlei Gefahren. Der Spieler hat die Aufgabe, seinen Schützling sicher zu dessen Babys zu bringen. Denn diese hocken irgendwo weinerlich herum. Das neue Frogger bietet neben der Originalwelt, bei der es über eine vielbefahrene Straße und einen gefährlichen Fluß geht, acht zusätzliche Szenarien. Diese bestehen wiederum

aus mehreren Abschnitten, so daß 35 Levels (plus einem Geheimlevel) bewältigt werden müssen. Und so landet Kermits Verwandter unter anderem im Wilden Westen, wo er durch Bisonherden hoppelt, er muß sein Talent als Schlittschuhläufer beweisen, springt am Himmel von Wolke zu Wolke oder mißbraucht Jets als Reizelegenheit.

Hochleistungsfrosch

Frogger hat in den vergangenen Jahren trainiert und kann nicht nur normal hüpfen, sondern auch zum Hochsprung über Gegner hinweg ansetzen oder höher liegende Plattformen erreichen. Mit seiner Zunge fängt er Insekten, die Punkt- und Zeitboni bringen, aber auch negative Auswirkungen haben können. Per lautes „Quak“ ruft er aus der Ferne seine Babys. Diese antworten im besten Fall, so daß Papa grob ausmachen kann,



In der Maschinenwelt muß Frogger Schalter drücken, um Plattformen in Bewegung zu setzen. Nur so kommt er weiter.

wo sie stecken. Trotz allem fehlt Frogger mit seinem Spring-oder-stirb-Prinzip ein wenig Tiefe, was die Aktionen betrifft – andere gute Jump&Runs sind diesbezüglich abwechslungsreicher. Gefragt sind meist Reaktionsgeschwindigkeit und Timing. Allerdings mangelt es manchmal etwas an Überblick, wobei außer der Frage „Wo muß ich bitte schön hin?“ ein paar unfaire

Stellen Kopfzerbrechen bereiten. Hübsch ist die schnelle, bonbonbunte, zoomende und drehbare Grafik mit ihren 3D-Effekten, wenngleich die herumkreichenden Kreaturen verhältnismäßig detailliert ausgefallen wirken. Dafür sind die Animationen zuckersüß, beispielsweise wenn Frogger beim Quaken seine Resonanzbacken bläht.

Harald Fränkel



Mit seiner Zunge fängt das possierliche Tierchen Insekten.



Beim Spitscreenmodus treten die Frösche zum Wettrennen an. Mit Quakern kann man seinen Gegner kurzfristig lähmen.

KOMMENTAR



»Keinen Schimmer, was Kinder des Gameboy-Zeitalters mit ihrer überirdisch motorischen Fingerfertigkeit aus Frogger rausholen können, weil sie statt mit der Flasche mit einem Doping-Gamepad hochgepöppelt wurden – für Normalspieler ist das Jump&Run zu schwierig. Damit wird Krötenfrust sprichwörtlich programmiert. Abgesehen davon ist das Amphibien-Revival ein lustiger Zeitvertreib mit putzigen Grafiken, neuen Ideen, aber auch mit dem Charme des Ur-Froschs.«

System: P 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Empfohlen: P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx

Technik: SVGA, SB, CD-Audio, 3Dfx optional

Multiplayer: 4 Sp. LAN, 4 Sp. TCP/IP, 4 Sp. Spitscreen

Handbuch: deutsch

Spatsche: deutsch

CD-ROM: 172 MB/17 MB

Preis: ca. DM 100,-

Hersteller: Hasbro Interactive

Verfügbare: erhältlich

ES: 85%

75%

75%

Spatsche

75%

75%

75%

75%

75%

75%

75%

75%

75%

75%

75%

75%

75%

75%

75%

»

Für Genre-Profis eine Herausforderung

»

STAR TREK

DEEP SPACE NINE

HARBINGER



JETZT
KOMPLETT DEUTSCH
FÜR 59,95 DM*

unverbindliche Preisempfehlung

Men in Black • Action-Adventure

ABKLATSCH



Bevor Sie tatsächlich zu den Men in Black stoßen, tun Sie als Cop Streifen dienst in den Slums von New York.

Men in Black für den PC hat nur am Rande etwas mit dem Kinofilm zu tun: Die Grundzüge der Handlung wurden zwar aufgegriffen, aber entstanden ist daraus etwas völlig Neues. Nach einer Eröffnungssequenz, in der Sie als Cop James Edwards in New York Dienst tun, gelangen Sie ins Hauptquartier der Men in Black, um fortan mit einem Charakter Ihrer Wahl (Agent J, K oder L) die folgenden drei Missionen u. a. in arktischen Gefilden oder am Amazonas zu bestreiten. Etwa 200 Locations müssen Sie dabei von bösem Gesindel reinigen, und dazu stehen Ihnen insgesamt acht verschiedene Waffen zur Verfügung. Geht Ihnen einmal die Munition aus, können Sie sich immer noch schlagend und tretendeweise die Schurken vom Leib halten. Da Sie selbst jedoch auch so manchen Treffer einstecken werden, erweisen sich die in der Gegend verstreuten Health-Packs als unschätzbare Hilfe.



Auch in arktischer Kälte müssen die Herrschaften im dunklen Anzug gegen unerwünschte Außerirdische vorgehen.

Beweg' Dich!

Falls Sie Alone in the Dark, Resident Evil oder Dark Earth kennen, wissen Sie bereits, wie Sie sich das Spielprinzip von Men in Black vorzustellen haben. Sie steuern einen Polygon-Charakter per Tastatur durch vorgeredete Endzeit-Landschaften, schlagen sich mit Gegnern herum und lösen diverse Puzzles, zu denen Sie u. a. aus herumliegenden Schriftstücken Hinweise entnehmen. Leider reagiert die Steuerung oft zu zäh auf Ihre Eingaben, um bei unifar starkem Gegnereufkommen

Falls Sie nach Ihrem Men in Black-Kinobesuch im vergangenen Sommer die Ray-Ban-Sonnenbrille nicht mehr von der Nase kriegen und nun planen, die drohende Alien-Invasion vom heimischen PC aus abzuwehren, sollten Sie sich das Ganze vielleicht erst noch einmal durch den Kopf gehen lassen.



Mit etwas ungelungenen Sprüngen kann sich James Edwards über die Kisten bis aufs Dach des Gebäudes vorarbeiten.

angemessen handeln zu können. Manchmal bringt man die Schurken zwar dazu, sich gegenseitig abzuknallen, aber das erfordert entweder glückliche Zufälle oder ultrapräzises Timing. Probleme bereiten einem auch immer wieder ungünstige Perspektiven, in denen man quasi „blind“ einen Widersacher außerhalb des Bildschirms traktiert. Solche Gameplay-Defizite lassen Sie von An-

fang an frustrierend oft scheitern, und die unverhältnismäßig lange Wartezeit beim Laden des letzten Spielstands (selbst bei Vollinstallation mit ca. 300 MB!) zehrt zusätzlich an den Nerven. Glücklicherweise haben die Entwickler bei der klanglichen Untermalung Zurückhaltung geübt und lediglich bei den Waffengeräuschen auf lautstarke Argumente gesetzt.

Herbert Aichinger

**KOMMENTAR**

» Mit einer präziseren Steuerung, einem besser dosierten Schwierigkeitsgrad und weicheren Animationen hätte Men in Black ein feines Spiel werden können. So wie es jetzt auf den Markt kommt, kann es nur mit den atmosphärischen Hintergrundgrafiken überzeugen. Wenn Sie lediglich ein gutes Action-Adventure suchen und das MIB-Ambiente nicht brauchen, sollten Sie sich nach einem anderen Programm umsehen. <<

| | |
|------------------|-----------------------------------|
| Mindestsystem | P 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 |
| Empfohlen | P 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM |
| Multiplayer | Keine Multiplayer-Option |
| Handbuch | deutsch |
| CD/HD | 590 MB/4 - 300 MB |
| Hersteller | G. Grawatt St. Gern. in |
| Veröffentlichung | November 1997 |
| Grafik | 70% |
| Sound | 65% |
| Genre | Action-Adventure |

50%
Einzelspiel

-
Multiplayer



Schwarzer Tag fürs Gameplay!

DIE JAGDSAISON IST ERÖFFNET!

Graffix Medien



Formula 1



Wenn Sie Benzin im Blut haben, ist das Formula 1 Rennlenkrad genau das Richtige für Sie. Trainieren auch Sie Ihre Fahrkünste mit dem offiziellen Computer Rennlenkrad der F.I.A. Formel 1 Weltmeisterschaft.

ACTIVE



Millennium 3D Inceptor

Sie wollten schon immer mal Astronaut werden. Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu. Mit dem Millennium 3D Inceptor, dem 3D-Kontrollsystem mit der Technologie der NASA Space Shuttle Program.



TOP GUN Joystick



DER TOP GUN ist das neue "Top Gun" Abenteuer, das Ihnen ermöglicht, sich zu fühlen, als ob Sie in der Cockpit der F-14 Tomcat sind. Es ist das Beste, was Ihnen nichts passieren.



RAGE 3D

Jetzt haben Sie die totale Spielkontrolle. Denn der Rage 3D bedeutet Power und Präzision. Vielleicht das beste Game Pad, das Sie bekommen können.

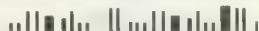
ThrustMaster

Erdinger Strasse 84

85356 Freising

Tel.: 08161/871093

<http://www.thrustmaster.com>



Endlich da. Die neuen Spiele-Controller von ThrustMaster, der weltweiten Nr. 1. Noch nie kamen Sie der Realität so nahe. Überall bei Karstadt, Kaufhof, Comtech, Vobis, Media Markt, Saturn, Schölandt, Schürmann, PC-Spezialisten, Bemi-Häuser und im gut sortierten Fachhandel. **Machen Sie Ihr Spiel!**

T H R U S T M A S T E R

SPIEL ODER WIRKLICHKEIT?



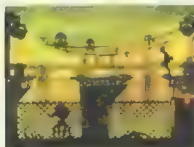
Oddworld: Abe's Oddysee • Action-Adventure

FLEISCHWOLF

Wer von uns hat sich noch nicht seine eigenen makabren Gedanken dazu gemacht, was in einer Konservenfabrik insgeheim vor sich gehen könnte?! Für den kleinen Mudokon Abe werden solche Phantasien zur grausigen Realität: Seine gesamte Spezies soll zu schmackhaften Snacks verarbeitet werden.



Der sympathische Mudokon Abe ist ziemlich entsetzt über die neuen Pläne seines Chefs und beschließt, die Rupture Farms um jeden Preis zu verlassen.



Guter Rat ist teuer: Ein unglücklicher Sturz in die Grube, und Abe stirbt einen grausamen Tod in den Klauen des Paramites.



Die Rummmaschine hält einen unbegrenzten Vorrat an Granaten für Abe bereit.

Bisher war Abe ein recht zufriedener Arbeitnehmer im Fast Food-Eindosungsbetrieb Rupture Farms, und er kostete selber gern ab und zu von den Leckerbissen, die dort aus anderen Lebewesen hergestellt wurden. Als jedoch allmählich die „Rohstoffe“ knapp werden und der Rupture-Boß beschließt, seinen Betrieb durch die Verwurzung der Mudokons vor dem Bankrott zu bewahren, wird es Abe ziemlich mulmig. Er setzt alles daran, vom Rupture Farms-Gelände zu fliehen und möglichst viele seiner Artgenossen zu retten. Leider erweist sich dieses Unterfangen als ziemlich schwierig, denn die Rupture Farms sind durch schießwütige Wächter, sensible Bewegungsmelder, Minenfelder und Gehege mit aggressivem Getier bestens gesichert. Nicht zuletzt besteht immer die Gefahr, durch einen unvorsichtigen Schritt in einen der firmeneigenen Fleischhacksler zu geraten...

Experimentierkasten

Abe's Oddysee verläuft keineswegs linear – Sie haben an vielen Stellen die Möglichkeit, zwischen mehreren Lösungswegen zu wählen. Ein wenig Herumprobieren bleibt Ihnen allerdings nicht erspart, um die raffinierten Mechanismen in den Griff zu kriegen – so manches Mal werden Sie dabei Ihr Leben lassen, aber fairerweise gibt Ihnen das Programm stets eine neue Chance. Der lebenswerte Abe kann übrigens weit mehr als nur schleichen, springen, sich verstecken oder Schalter betätigen: Bei Bedarf spricht er auch ein paar elementare Sätze (u. a. wichtig, um Artgenossen zum Mitkommen aufzufordern), flurzt, pfeift oder legt einen inbrünstigen Beschwörungsgesang hin. Letzterer gehört zu Abes besten Waffen: Er kann damit von



Stillgestanden! Abe darf sich nicht rühren, wenn die Strahlen des Bewegungsmelders seinen Körper abtasten.

Wächtern mental Besitz ergreifen und sie zu völlig willenlosen Geschöpfen machen. Es ist dann ein leichtes für unseren Helden, die lästigen Aufpasser schnurstracks in ihr Verderben laufen zu lassen. Sie steuern Abe entweder bequem mit der Tastatur oder per Gamepad durch die komplexen, gleichermaßen horizontal und vertikal verlaufenden Levels und dür-

fen sich dabei an ausgesuchten schönen Grafiken erfreuen. Aufgelockert wird das Spielgeschehen immer wieder durch kurze, vorgeordnete Zwischensequenzen, die sich nahtlos ins Gesamtbild einfügen. Ein dezent Soundtrack und die nett gemachte deutsche Sprachausgabe runden den positiven Eindruck ab.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR



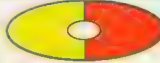
» Hallo! Folge mir! Wer kann dieser Aufforderung des kleinen Mudokon-Charmebolzens Abe schon widerstehen? Seine angstgefüllte Flucht aus der Fleischfabrik weckt ganz einfach das Mitgefühl des Spielers und motiviert ihn, auch nach mehrmaligem Scheitern noch einen neuen Versuch zu wagen. Technisch gibt es an dem ungewöhnlichen Action-Puzzle-Mix Oddworld: Abe's Oddysee wenig auszusetzen, lediglich beim knackigen Schwierigkeitsgrad hat man vielleicht ein wenig zu hoch gegriffen. «

| | |
|-------------------|-----------------------------------|
| Manuskript: | P 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, DOS |
| Empfohlen: | P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 |
| Technik: | SVGA/SB |
| Multiplayer: | Keine Multiplayer-Option |
| Handbuch: | deutsch |
| CD/HD: | 639 MB/2.225 MB |
| Hersteller: | GT Interactive |
| Veröffentlichung: | Dezember 1997 |

85% 95% 95% 95% 95% 95% 95% 95% 95% 95%

70%
Einzelspiel

90%
Multiplayer



Innovativer Ausbruchversuch

Spezialtest:
Action
Rätsel
Strategie
Wortschatz

THE 3RD MILLENNIUM

CD-ROM für Win95



Ökonomie, Gesellschaft, Wirtschaft und Umwelt im Jahr 2500.
Machen Sie es besser als die Politiker!
Nicht reden, handeln!



<http://www.maxsupport.de/cryo>
exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch Kinsoft
Tel.: 02408 - 95331
Fax: 02408 - 941644
Hotline, Deutschland: 05241 - 953539
cryosupport@maxsupport.de

Spiele von: Utopia

international

RALLY

CHAMPIONSHIP

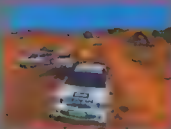


COME
HIGHER

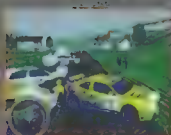


empfehlen von

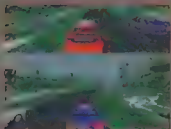
Walter Röhrl



1. Platzierung mit Top-Gesamtwert



Technische Details



1. Platzierung mit Top-Gesamtwert

REZENSIONEN
„Das ist das Rally-Spiel, das die Rally-Welt zum Leben erweckt. Es ist das augenblicklich beste Rally-Rennspiel für den PC.“

REZENSIONEN
„Das ist das Rally-Spiel, das die Rally-Welt zum Leben erweckt. Es ist das augenblicklich beste Rally-Rennspiel für den PC.“

REZENSIONEN
„International Rally Championship zeigt, wie spannend und abwechslungsreich diese klassische Form der Quärfeldeinfahrt sein kann.“

ALTERNATIVE TRACKS - OPTIONEN

RAMBREISEN

POWER SLIDES

3D-KARTEN UNTERSTÜTZUNG

16 BIT-FARBE

GET REAL GET RALLY



PC ACTION



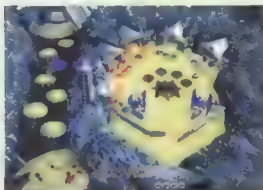
85%



Europress

The Lost Continent

Als nicht wirklich zum Ausflippern, sondern allemal als nette Flipperalternative erweist sich der 3D Ultra Pinball „The Lost Continent“.



Der Flipperspieler leitet die Abenteuer über eine Schlucht.

Witzige Idee: Anders als bei anderen Genrevertretern versucht der Spieler bei The Lost Continent einen Flipper nach dem anderen zu bewältigen, um in einer Art Hintergrundgeschichte voranzukommen. Es gilt, eine Abenteuergruppe nach dem Motto „Indiana Jones im Jurassic Park“ durch ein sauerverseuchtes Land zu leiten. Sie führen den Buschpiloten Rex Hunter und dessen Forscherkumpel(innen) durch Dickichte, Labyrinth, lassen sie über Pfähle hupen und rettet Dschungelschönheiten. Es gilt, an jedem Tisch Aufgaben zu erfüllen, also die richtigen Targets zum richtigen Zeitpunkt zu treffen. Außerdem sorgen Spiele im Spiel für Abwechslung, beispielsweise müssen Roboter abgeschossen werden. Wie üblich gibt es Bum-

per, Rampen, Multiballs und eine Tischrütteloption. Ballphysik und Realitätsnähe sind okay, aber weniger ausgefeilt als bei Referenzprodukten. Grafisch ist The Lost Continent putzig. Die Animationen der Dinos reichen allerdings nicht für einen Gastauftritt bei Jurassic Park. 15 Tische? Klingt viel, allerdings sind nur drei davon ernst zu nehmen.

Harald Fränkel

| | |
|-------------|-------------------------------------|
| Minisystem | 486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, Win |
| System | 2.75, 16 MB RAM, 4x CD-ROM |
| Hersteller | Atari |
| Spitzname | „Spieler an einem PC“ |
| Text | deutsch |
| Sound | CD, 4x 5.1 |
| Hersteller | Atari, Atari, Atari |
| Größe | 68% 68% |
| Einzelpreis | Multiplayer |

Interessante Variante probieren!

Beambender

Die österreichischen Blue Lemon Studios wecken wohlige Erinnerungen an alte Kultklassiker vom Schlage eines Oxyd Magnum.



Tücken ohne Ende: Wie erreichen alle Laserstrahlen den richtigen Ausgang?

Der Titel Beambender sagt eigentlich schon alles über das Spielprinzip: Sie plazieren auf einem Spielfeld verschiedene Spiegel, Kristallkugeln, Konverter und eine breite Palette anderer raffinierter Bauteile, um Laserstrahlen unterschiedlicher Farben jeweils zu ihrem richtigen Ausgang zu leiten. Was sich zunächst recht simpel anhört, entpuppt sich schnell als anspruchsvolle Herausforderung an Reaktionsvermögen und Vorstellungskraft. Sie arbeiten nämlich unter gehörigem Zeitdruck, und der sogenannte „Manufacturer“ richtet sich bei der Produktion der Bauteile nicht immer nach Ihren momentanen Bedürfnissen. Für entscheidende Überraschungseffekte sorgen ferner die zufällig erscheinenden Smiley-Icons mit ihren positiven oder negativen Auswirkungen. Haben Sie schließlich einen

Level gemeistert, erhalten Sie mit einem Cowdewort Zutritt zum nächsten. Das grafisch recht schlichte Denkspiel Beambender verfügt über eine sehr komfortable Maussteuerung und bietet 16 Audiotracks mit einer Gesamtlänge von fast einer Stunde. Nicht revolutionär, aber unterhaltsam.

Herbert Aichinger

| | |
|-------------|--|
| Minisystem | 486DX2/66, 4 MB RAM, 2x CD-ROM, Win 3.11 |
| System | 2.75, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95 |
| Hersteller | Blue Lemon |
| Spitzname | „Spieler an einem PC“ |
| Text | deutsch |
| Sound | CD, 4x 5.1 |
| Hersteller | Blue Lemon, Atari, Atari |
| Größe | 59% 59% |
| Einzelpreis | Multiplayer |

Bodenständiger Knobelspaß, fairer Preis

Boggle

Eventuelle Wortfindungsstörungen können Sie ab sofort am PC beseitigen. Masbros Gesellschaftsspiel-Umsetzung Boggle hilft dabei.



„Rest“ ist bereits abgehakt, gleich folgt „Reise“, „Reis“, „Reisst“ usw. Das bringt Punkte!

Das Grundprinzip der „Ur-Boggles“ ist denkbar einfach und wurde 1:1 auf den Computer übertragen. In einem überdimensionierten Würfelbecher werden entweder 4x4 oder 5x5 Buchstabenwürfel durcheinandergeschüttelt. Aus dem entstandenen Buchstabensalat müssen Sie nun unter Zeitdruck Wörter von minimal drei Buchstaben formen. Einzige Bedingung: Die verwendeten Würfel müssen waagrecht, senkrecht oder diagonal nebeneinander liegen. Wer am Ende mehr und längere Wörter gefunden hat, ist der Sieger der Partie. Besonders im Netzwerk macht die Knobelei unbestritten Laune, wer auf ein solches keinen Zugriff hat, muß gegen bis zu vier Computergegner der Kategorien Oberstufe bis Wort-Kasparov antreten. Nicht ganz so spaßig! Wie es sich für eine ambitionierte CD-ROM gehört, finden sich noch zusätzliche Boggle-Varianten mit spannen-

den Namen wie z. B. „Brunnen“ oder „Weltraum-Boggle“ auf dem Silberling, die sich allesamt ziemlich abstrus zocken. Ganz spaßig ist lediglich noch das „Wortduell“ für zwei Spieler. Unterm Strich steht eine zwar etwas biedere, aber saubere Brettspiel-Konvertierung zu einem akzeptablen Preis. Für Fans!

Christian Bigge

| | |
|-------------|-----------------------------------|
| Minisystem | P-80, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, Win 95 |
| System | P-120, 16 MB RAM, 4x CD-ROM |
| Hersteller | Blue Lemon |
| Spitzname | „Spieler an einem PC“ |
| Text | deutsch |
| Sound | CD, 4x 5.1 |
| Hersteller | Blue Lemon, Atari, Atari |
| Größe | 62% 67% |
| Einzelpreis | Multiplayer |

Recht unterhaltsamer Familienspaß

Viel Freude mit

FRITZ!
CARD



Jetzt FRITZ!Card kaufen!
Bei T-Online anmelden und
98 Mark sparen!*

T-Online

ab **DM 179,-**

inkl. Mehrwertsteuer

Wer morgen dabei sein will, braucht heute ISDN und Internet. Mit FRITZ!Card können Sie nicht nur schnell und kostengünstig ins Internet – sondern auch bequem vom PC aus faxen, Daten übertragen und sogar Anrufe entgegennehmen. FRITZ!Card und Windows bieten zudem die optimale Verbindung zu allen Internet-Providern und sämtlichen Online-Diensten. Zum Surfen, Mailen und Chatten mit maximalem Speed und EASY ISDN.

Ab sofort bringt FRITZ!Card zusätzlich jede Menge Innovationen in der CAPI-Technologie.

NEU CAPI SoftFax G3, jetzt mit 14.400 Bit/s senden und empfangen auch für MS-Exchange und Winfax Pro.

NEU CAPI SoftModem v32, für den Blick in die Welt der analogen Mailboxen.

NEU CAPI SoftCompression X75/V42, der Turbo für die ISDN-Datenübertragung.

Und natürlich gibt's auch weitere neue Features bei FRITZ!32, z.B. Fernabfrage für FRITZ!Vox, den ISDN-Anrufbeantworter, ISDN-Monitor, ...

FRITZ!Card kommt jetzt vielfach – für jedes Bussystem: klassisch ISA oder Plug&Play, als PCMCIA fürs Notebook oder ganz neu für den schnellen PCI-Bus.

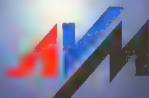
Jetzt abholbereit im guten Computerefachhandel und bei MediaMarkt, Saturn, H&M, Karstadt, Schacht, Vobis und Brinkmann!

Ausführliche Infos zum Lesen und Vergleichen bei www.avm.de

* Beim Kauf einer FRITZ!Card übernimmt AVM die Anmeldegebühr von 50,- DM und 6 Monate Grundgebühren. Dieser Anreiz gilt nur, wenn der Kunde sich gegenüber AVM zu einer Mindestlaufzeit von 12 Monaten verpflichtet. Angebot gültig vom 26.11.97 - 31.12.97

isd n

High-Performance ISDN by...



Heavy Gear • Action

HEAVY METAL

Die Vorstellung, sich in eine wandelnde Konservendose zu zwängen, mag nicht jedermanns Sache sein. Heavy Gear macht PC-Spielern diese seltsame Art der Selbsterfahrung schmackhaft, weil man sich dort schnell wie zuhause fühlt. Und das liegt nicht daran, daß Neulinge im Trainingslager von einer russischen Ausbilderin mit den Worten „Sie können mich Mami nennen“ begrüßt werden.

Heavy Gear ist eine actionreiche Simulation, bei der Piloten in riesigen Maschinen sitzen, die wie humanoide Roboter aussehen. Sie dienen in einer Welt der Zukunft als ultimatives Kriegsgesetz. Gesteuert werden die bis auf die Zähne bewaffneten Stahlkolosse ähnlich wie Panzer. Heavy Gear

spielt im Jahr 6176 auf dem Planeten Terra Nova, einer Kolonie der Erde, die seit vielen Jahren selbstständig ist. Auf den Polkappen leben zwei Völker, die sich alles andere als grün sind. In einem Bündniskrieg hatten sie kurze Zeit erfolgreich gegen die terranische Kolonialstreitmacht gekämpft, die die Welt offensichtlich wieder „einge-meinden“ wollte. Nach dem historischen Sieg hofften die Bewohner von Terra Nova auf eine Festigung des Zweckfriedens. Leider scheint den beiden Parteien ohne gemeinsamen Feind ziemlich langweilig zu sein, so daß sie erneut aufeinander einprügeln, wobei es um Gebietsansprüche geht. Als Gear-Pilot erlebt der Spieler die Schlachten zwischen den Armeen des Nordens und des Südens mit.

Stahlmonster auf Samtpfoten

Zum einen kann der Spieler die Rolle von Senior Ranger Edward

Schau' mir in die Augen, Kleiner: Mit der nützlichen Zoomfunktion kommt einem der Gegner ganz schnell näher...

Per Funkmenü ruft der Pilot des Gears Luftunterstützung. Sekunden später zerblasen Bomber den Feindstützpunkt.

**VERGLEICH**

Heavy Gear ist derzeit die neue Referenz, was Mech-Simulationen betrifft. Earthsiege 2 und Mechwarrior 2 können mittlerweile technisch nicht mehr mithalten. Und auch am sowieso schwächeren G-Name hat der Zahn der Zeit genagt. Abzuwarten bleibt, wie sich Mechwarrior 3 und Earthsiege 3 schlagen werden.

| | |
|---------------------|------------------|
| Heavy Gear | 85% |
| Earthsiege 2 | (abgewertet) 75% |
| Mechwarrior 2 | (abgewertet) 75% |
| G-Name | (abgewertet) 64% |



Bastelstube: Jede Kampfmaschine kann nach Belieben umgebaut werden. Außerdem ist es möglich, neue Gears zu kreieren.

Scott übernehmen, der für die Nordwache kämpft. In diesem Fall erzählt Heavy Gear eine epische Geschichte, die mit den erstklassigen Videoszenen sehr lebendig

wirkt. Wer einen eigenen Piloten erschaffen will, ist in einem Laufbahn-Modus auf der Jagd nach Orden und Beförderungen. Das ermöglicht ihm mit der Zeit, im-

GT Interactive
Expect the unexpected:

Du siehst
die Alpha-Wellen der gegnerischen Abwehr.
Du hörst
das flüsternde Getöse der MATH-Hauptkanäle.
Du riechst
den überhöhten Schweiß der Piloten, der sich nicht mehr
zu schmecken
über dem Feldmanöver der Schiffe.
Du spürst
die Gefahr des feindlichen
Plasmastrahlers.

Deine Strategie
entscheidet über Sieg oder
totale Vernichtung.

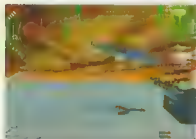
TOTAL ANNIHILATION

USE YOUR SENSES



mer mehr Gears steuern zu dürfen. Andererseits bekommt er bei entsprechendem Erfolg Angebote von Eliteeinheiten, bei denen er anheuern kann. Wer es erst einmal vom Neuling ins 2. Regiment „Schwarze Legion der Verdammten“ (Süden) oder ins 7. Regiment „Samtpoten“ (Norden) geschafft hat, gehört zu den besten Kriegerern des Planeten. Jede Armee besitzt acht Gears, die sich in Geschwindigkeit, Panzerung und Bewaffnung unterscheiden und entsprechend für bestimmte Aufgaben am geeignetsten sind. Die Metallklopse können nicht nur laufen und rennen, sondern auch fahren, Restlichtverstärker einsetzen und Objekte identifizieren. Logischerweise besitzen sie hochentwickelte Gefechtscomputer. Das rund 40 Waffen umfassende Arsenal von Heavy Gear umfaßt MGs, Mörser, Raketen, Laser und andere Mördergeräte. Die gesamte Technik wird im umfangreichen Handbuch bis ins Detail erläutert, was für Freaks eine riesige Fundgrube darstellt.

Die Maschine mit dem „Boing“
Die 3D-Engine hat Schwächen: Stellenweise glaubt der Spieler, in einen schwarzen Abgrund zu fallen, weil die Grafik extrem spät



Auch feindliche Flugzeuge müssen abgeschossen werden.



KOMMENTAR

» Nimmt man die etwas kargen Landschaftsgrafiken aus, überzeugt Heavy Gear durch viel Liebe zum Detail. Das beginnt bei den ausgefeilten Missionen und setzt sich bei der packenden Hintergrundgeschichte, den erstklassigen Videos und der umfangreichen „Wir-basteln-uns-heute-eine-feuerspeiende-Blechbüchse“-Option fort. Ich konnte mich im Story-Mode derart mit Ranger Edward Scott identifizieren, daß ich meinen Monitor börsartig angeknurr habe, wenn mein Alter ego mal wieder blöd angequatscht wurde. Selbst wer das Rollenspieloriginal nicht kennt, findet einen einfachen Zugang zu der PC-Umsetzung. Einsteiger feiern dank der Trainingsmissionen schnelle Erfolge, und Profis erfreuen sich an der Optionsvielfalt, die es ermöglicht, immer wieder neue Feinsinn zu entdecken. <<



DER KLEINE UNTERSCHIED

Heavy Gear basiert auf dem gleichnamigen Papierrollenspiel, das hierzulande zwar wenig verbreitet, aber weltweit auf Platz vier der Beliebtheitskala zu finden ist. Inoffiziell gilt die jetzige PC-Umsetzung als Nachfolger von Mechwarrior 2, weil die selben Macher hinter dem Produkt stecken (die Lizenz für Mechwarrior 3 liegt mittlerweile bei MicroProse). Der Unterschied zwischen Gears (deutsch: „Geräte“) und Mechs ist auf den ersten Blick im wahrsten Sinne des Wortes klein, denn die neuen Kampfmaschinen sind erheblich platzsparender gebaut als ihre großen Blechbrüder. Dafür sind sie viel beweglicher. Unter anderem ducken sie sich, beherrschen Sidesteps und können springen, wenn sie mit den entsprechenden Bauteilen ausgerüstet sind. Außerdem sind die Metallmonster in der Lage, herumliegende Handwaffen aufzunehmen. Das ist besonders nützlich, wenn die Munition ausgeht und man sich die Wumme des eben zerschossenen Kontrahenten schnappen kann.



Obwohl der Kodiak der Nordstaaten zehn Tonnen schwer und 5,20 Meter groß ist, zeigt er sich als Bewegungstalent.



Die Gears können ähnlich wie Eishockeytorhüter hin- und her-schliden. Nützlich ist dies, um Geschossen auszuweichen.



Die Königscobra ist ein Monster-Gear der Südstaaten. Ein Motor mit 1.055 PS ist nötig, um ihn auf Touren zu bringen.

aufgebaut wird. Und warum müssen aufgewirbelter Staub und Rauch quaderförmig sein? Dafür sind die Texturen der bewegten Objekte sehr detailliert. Der Sound mit seinen heroischen Audioclips ist beeindruckend. Ein sattes „Boing“ auf dem linken

Kanal macht dem Spieler schnell deutlich, von wo er beschossen wird. Der Funkverkehr mit den Wingmen klingt glasklar, realistisch und ist damit äußerst atmosphärefördernd. Im Rahmen von 32 Missionen gilt es, seiner Heimatarmee Vorteile zu verschaffen. Der Spieler ist bei Tag und Nacht, in Wüsten, Städten, Gebirgsketten und Schneelandschaften unterwegs und muß Gefangenenlager identifizieren, verschossene Piloten finden, Transporter eskortieren und vieles mehr. Brillant ist, daß sich Einzelspiele während einer Tour ändern können, was immer wieder für Überraschungsmomente

sorgt. Wegen der exakten Anweisungen, einem intelligenten Wegpunkt-System und einem übersichtlichen Radargerät tappt der Spieler nie orientierungslos in der Gegend herum. Im Gefecht werden Beschädigungen der feindlichen Gears farbig markiert, so daß man ihnen ganz gezielt Teile wegpusten kann. Besonders lustig ist es, Maschinen ein Bein abzuschießen, so daß sie hilflos auf den Boden knallen. Lediglich eines können Gear-Piloten nicht: aus ihren beschädigten Maschinen aussteigen und eine andere ertern. Das hat Activation jedoch bereits für den zweiten Teil angekündigt.

Harald Fränke



Burst raus: Erfolgreiche Piloten erhalten Auszeichnungen.

| | |
|---------------|---|
| Mindestsystem | P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 |
| Empfohlen | Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3dfx |
| Technik | SVGA, 3DFX, Direct 3D/SB/Force Feedback |
| Multiplayer | 4 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem, seriell |
| Handbuch | deutsch |
| CD-ROM | 4.44 MB/64 MB |
| Preis | ca. DM 100,- |
| Hersteller | Activation |
| Verfügbarkeit | erhältlich |

85% Einzelspiel
87% Multiplayer



» Wer Mech-Simulationen mag, muß hier zugreifen <<

**Eine neue Welt. Das Böse
überall. Und Du mittendrin.**

einzigartige Kombination
von Strategie und Rätseln

neuartige, künstliche
Intelligenz

Single- und
Multiplayerspiele



LEVIATHAN
The Tone Rebellion

Die Töne der Rebellion sind die einzigen, die Sie hören können. Sie müssen die Floater auf und erforschen und entdecken Sie die verlorengegangenen

des Bösen — den Leviathan — zu besiegen.

KOMPLETT DEUTSCH

LEVIATHAN

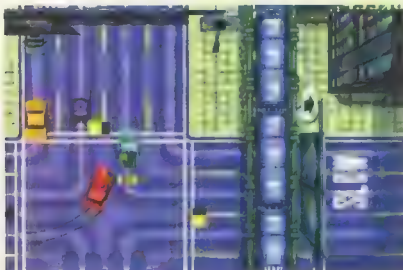
69.-

98 x in Deutschland

<http://www.mediamarkt.de>

MediaMarkt

VIDEO • TV • HiFi • COMPUTER • FOTO • CD • TELEKOMMUNIKATION • ELEKTRO



Weg da, hier komm' ich! Wer sich bei GTA an die Verkehrsregeln hält, gewinnt vermutlich nicht mal die goldene Ananas...

Bei GTA gehört der Spieler zur Mafia und muß in drei US-Großstädten Aufträge erfüllen. Er fungiert als Drogenkurier, Chauffeur für Bankräuber oder bringt Mitglieder anderer Gangs um die Ecke (lesen Sie da-

zu auch den Kasten „Die Missionen“). Es geht alles andere als zimperlich zu, auch sprachlich. Über im Pager auftauchende Sprüche wie „Deine Mutti ist 'ne fette Sau, Papa“ braucht man sich jedenfalls nicht wundern.



Holzboxen wie diese beinhalten nützliche Power-Ups. Deshalb lohnt es sich immer, sie mit dem Auto zusammenzufahren.

Grand Theft Auto • Action

SIM MAFIA

Manchmal sind Spiele seltsam. Nehmen wir das Beispiel Grand Theft Auto: Auf den ersten Blick hat es den Charme eines viereinhalb Monate alten Nußhörchens. Nach einer Stunde beginnt es, süchtig zu machen. Dann bremsen handwerkliche Schwächen etwas die langsam aufkommende Euphorie.

Die Programmierer, übrigens die Schöpfer von Lemmings, haben auch fragwürdige Splattereffekte in ihr Werk gepackt. Beispielsweise kann jeder Fußgänger überfahren werden. Na ja, auch ohne diese „Option“ wäre die

Verbrechersim nicht schlechter geworden. Gespielt wird aus der Vogelperspektive. Pro Stadt gibt es 20 verschiedene Pkws, Motorräder, öffentliche Verkehrsmittel und Laster, die alle gekidnappt werden können, indem der „Held“ den Fahrer herauszerrt. Häufig liefert sich der Pixelmafioso auf dem umgerechnet 9000 Kilometer langen Straßennetz unter dem Motto „Platz da, du mit deinem Mazda“ Verfolgungsjagden mit der Polizei, was Rennspielelemente ins Spiel integriert. Der böse Bube kann aber auch aussteigen, um die Polente mit Schüssen einzudecken. Wer erwischt wird, wandert in den Knast.





DIE MISSIONEN

Um zu verdeutlichen, wie die Missionen bei GTA etwa ablaufen, an dieser Stelle ein kurzes Beispiel: Zu Beginn des Spiels muß sich der Mini-Mafioso zu bestimmten Telefonzellen begeben, um einen Auftrag zu erhalten (Bild 1). Dort erfährt er, daß er den Polizeichef beseitigen soll. Er hält das nächstbeste schnelle Auto an und zerrt den Fahrer raus (2). Dann sucht er den Weg nach South Nixon Island, um den sprengstoffbeladenen Lkw zu finden. Während eines Auftrages hilft ein vor dem Wagen eingelenkter Pfeil bei der Orientierung. Daß es bei der rasanten Jagd zu kleineren Unfällen mit Blechschäden kommt, juckt unseren Helden

ziemlich wenig, weil es sogar noch Punkte dafür gibt (3). Er muß nur darauf achten, nicht zuviel Schrott zu produzieren, weil er sonst samt Gefährt in die Luft fliegt oder die Polizei auf ihn aufmerksam wird. Ist der Laster erstmal gefunden, gibt es weitere Instruktionen (4). Beim Polizeipräsidium angelangt, steuert der Spieler den explosiven Brummi in Position (5), springt schnell raus und bringt sich vor dem flammenden Inferno in Sicherheit (6). Abschließend gibt's meistens noch eine nette Abschlußbemerkung (in diesem Fall: „Nette Grillparty...“) und einen Tip, wie man an den nächsten Verbrechensjob kommt (7).



Wie der Unknown Stuntman

In Kisten finden sich Waffen, kugelsichere Westen, Extraleben und andere Power-Ups. Gestohlene Wagen dürfen bei Dealern verschandelt oder in Autoschiebgaragen mit neuer Lackierung und Nummernschildern versehen werden. Die musikalische Unterhaltung von GTA ist genial. Für nahezu jedes Fahrzeug gibt es einen charakteristischen Track. Wer sich beispielsweise einen Pickup schnappt, bekommt einen Countrysong der Marke Colt Seavers zu hören. Effekte wie wütende Hupkonzerte sorgen ebenso für Atmosphäre. Die grafische Qualität erinnert dann aber wieder an die Zeiten der Lemminge: ganz niedlich, aber kein Knaller. Die Szenerie wirkt etwas blaß und eintönig. Beim ständigen Hinein- und Hinausgezoomen könnte einem nahezu

übel werden. Die 3Dfx-Variante sieht einen Schuß attraktiver aus, ein solches optisches Ergebnis liefern aber andere Spiele auch ohne Hardwarebeschleuniger – ein gutes Beispiel hierfür ist Bleifuß Fun.

Spartanisch speichern

Nur zwischen bestimmten Abschnitten ist es möglich, zu speichern – also etwa alle zwei bis drei Stunden („Sorry, Chef, konnte nicht eher zur Arbeit kommen, mußte noch neun Missionen von GTA spielen...“). Die in der Packung liegenden Karten sind bei der Orientierung hilfreich, eine Automap hätte dem Programm aber besser getan. Die vor den Autos eingelenkten Richtungspfeile erscheinen nämlich nur während eines laufenden Auftrages, und wer sich einzig und allein darauf verläßt, landet schnell in einer Sackgasse. Und später sucht der Spieler sich ab und zu einen Wolf, wenn er in den ausladend großen Szenarien neue Missionen aufspüren möchte. Besonders gruselig wird die ohnehin gewöhnungsbedürftige Steuerung, wenn das Auto wieder hinter einem Gebäude ver-



Des einen Freund, des anderen Feind: Die rechtschaffenen Herren von der Polizei lassen nicht mit sich spaßen.

schwindet und der Spieler sich Röntgenaugen wünscht. Auch die Kollisionsabfrage ist stellenweise fragwürdig. Wer mal wieder am

überstehenden Pixel eines Haus- ecks hängengeblieben ist, weiß, was gemeint ist.

Harald Fränke

KOMMENTAR



» Hey Bruder, GTA is 'gar nich' uncool. Wennste ers'mal 'n paar Runden gezockt hast, kriegste vom Boß 'n Hauf'n abgefahrener Aufträge. Steck 'ne Menge drin. So'n knastiges Spielprinzip war jedenfalls noch nich' da. Der Sound is' sogar besser als Jailhouse Rock. Dafür fetzt das Teil optisch nich' so. Die geklauten Karren lassen sich voll übel lenken, und die Saveoption kannte umпустen. Knarren-Ötze, Peacemaker-Ede, Messer-Joe und andere ähnlich durchgedrehte Typen fahr'n sicher voll drauf ab. Is' aber nix für kleine Kinner! «

| | |
|-------------------|---|
| Minstens: | 486/100, 16 MB RAM, 16 NB RAM ROM, 2xCD-ROM |
| Erfolghen: | P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, 3DFX |
| Technik: | SVGA, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, 3DFX |
| Multiplayer: | SVGA, 3DFX/SB, CD-Audio |
| Handbuch: | deutsch |
| CD/HQ: | 82 MB/62 MB |
| Hersteller: | DNA Design / BMG Interactive |
| Veröffentlichung: | erhältlich |
| Grafik: | 75% |
| Sound: | 87% |
| Genre: | Action/FUN-Rennspiel |

79%
Einzelspiel

70%
Multiplayer



Für Actionfans mit tiefschwarzem Humor

« 121

VERGLEICH



GTA mit anderen Produkten zu vergleichen, fällt schwer, weil es ein derartiges Spielprinzip noch nie gab. Grafisch erinnert es an Bleifuß Fun, wobei aber die technische Umsetzung der Verblersim nicht so geglückt erscheint – besonders, was die 3D-Effekte der Grafik betrifft. Dafür ist GTA inhaltlich abwechslungsreicher. Die Ähnlichkeit mit Carmageddon erschöpft sich in der Möglichkeit, durch verkehrswidrigenes Fahren Punkte zu sammeln.



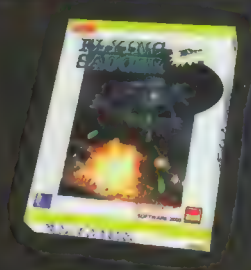
Anfangs darf man sich einen Charakter aussuchen. Auswirkungen auf den Spielverlauf hat diese Wahl jedoch nicht.

| | |
|------------------|-----|
| Grand Theft Auto | 79% |
| Bleifuß Fun | 79% |
| Carmageddon | 78% |

**WELT
RAUM
ABEN
TEUER**



ABEN TEUER WELT RAUM



**JETZT ÜBERALL
IM HANDEL
ERHALTLICH!**



Uprising • Action/Strategie

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

PC ACTION

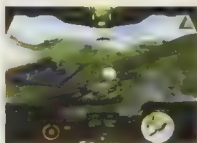
Mal ehrlich: Teilzeit-Feldherren, die ihre taktischen Gelüste beim Klassiker *Command & Conquer* austoben, glänzen eigentlich nicht durch besondere Tapferkeit. Die Einheiten, die sie durch die Gegend hetzen, müssen mangelnde Kompetenzen ihres Chefs jedenfalls selbst ausbaden, während dieser sich nach einer vernichtenden Niederlage lediglich am Bauch kratzt und verärgert die Füße hochlegen kann. *Uprising* dagegen ist nichts für Warmduscher, hier muß der Boß unter dem Motto „Mittendrin statt nur dabei“ noch selbst ran.



Ein Wechsel auf den Geschützturm der Zitadelle bietet bei Belagerungen durch den Gegner häufig eine bessere Übersicht.



Infanterieroboter bringen Sprengsätze an der Feindfabrik an.



Der WarCat stürzt sich ins Getümmel (Außenperspektive).

Uprising (deutsch: „Aufstand“) ist ein Cocktail aus 3D-Action-Shooter und Echtzeitstrategiespiel. Der PC-Besitzer schlüpft in die Rolle eines futuristischen Rebellenführers, der mit Hilfe von mechanisierten Einheiten dem bösen Imperium ans Leder will. Hauptarbeitsgerät ist ein von der Regierung gemopster WarCat, ein Schwebepanzer. Dieses Gefährt, das aus der Ich-Perspektive gesteuert wird, kann mit bis zu 13 Waffen (Laser, Minen mit Feind-Freund-Erkennung, Raketen, Flammenwerfer etc.) einerseits selbst für Ruhe sorgen und andererseits eine Vielzahl von strategischen Aufgaben übernehmen.

Meistens steuert der Spieler bei *Uprising* seinen schnuckligen WarCat. Zu Beginn des Spiels sucht man sich mit seinem Panzermobil eine Stelle, an der eine Basis errichtet werden kann. Per Knopfdruck ruft der Spieler einen Frachter, der das erste Gebäude – eine Zitadelle – wie eine Fertiggarage vom Himmel wirft. Dieser Turm mit Geschütz, der außerdem kleinere Mengen Treibstoff liefert, ist der Grundstock für den weiteren Ausbau des Stützpunktes und ermöglicht es, rundherum Abwehrstellungen zu errichten.

Kriegerische Katze

Die „Kriegskatz“ leitet den Bau von Kraftwerken, Kontrollgebäuden für Killersatelliten, Upgrade-Centern und Fabriken ein und befiehlt die in letzteren Gebäuden produzierten Robot-Infanteristen, Panzer, Bomber und Abgänger, indem sie diese mitten in die Schlacht beamt (lesen Sie dazu auch den Kasten „Das Benutzerschnittfeld“) oder ihnen beispielsweise eine Patrouillenroute zuweist. Außerdem ist der wehrhafte Flitzer in der Lage, Power-Ups (für Reparaturen, Munition, Energie usw.) aufzusammeln. Der Spieler kann die über 30 Missionen wahlweise einzeln starten oder als Kampagne absolvieren. Wird ein Planet vom Imperium befreit, gibt es zur Belohnung Geld, das wieder in die Rüstung gesteckt werden darf. Zwar kommen im Lauf der Zeit keine neuen Einheiten und Gebäude dazu, das Kriegsgerät wird dank



VERGLEICH

Uprising beweist im Gegensatz zu Virus, was eine Mischung aus 3D-Actionspiel und Echtzeitstrategical bieten kann, wenn man ein erstklassiges Benutzeroberfläche mit ansprechender Technik kombiniert und nicht alleine durch eine geniale Idee glänzt. Armored Fist 2 bietet durch die Möglichkeit, bis zu 24 Panzer im Wechsel zu steuern, zwar ebenfalls taktische Elemente, dafür existiert kein Strategiemodus im herkömmlichen Sinn.

| | |
|----------------|-----|
| Uprising | 89% |
| Armored Fist 2 | 83% |
| Virus | 59% |

höherer sogenannter Tech-Level aber immer moderner und schlagkräftiger. Vor dem Antritt einer Mission können gegen Kohle auch Spione geschickt werden. Die Einsatzgebiete sind unterschiedlich, reichen von Lava- über Eis- bis zu Wüstenwelten. Es gibt die üblichen Mach-alles-nieder-Aufträge, der Rebellenchef muß Konvois stoppen, eine bestimmte Menge von Treibstoff sammeln oder Kraftwerke in den Himmel pusten. Der Schwierigkeitsgrad wird ab der mittleren Stufe verhältnismäßig hoch. Spieler können aber jede Mission an ihre Bedürfnisse anpassen, indem sie an den Voreinstellungen herumschrauben.

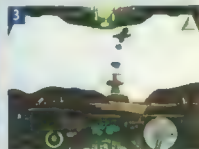
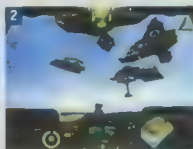
Fliegende Trümmer

Grafisch gehört Uprising zur Oberklasse, selbst wenn auch unter



DAS BENUTZERINTERFACE

Meistens steuert der Spieler bei Uprising seinen schnuckeligen WarCat, der schon für sich eine wirkungsvolle Kampfeinheit ist und mit unterschiedlichen Waffen ausgerüstet sein kann. Zu Beginn des Spiels sucht man sich mit seinem Panzermobil eine Stelle, an der eine Basis errichtet werden kann. Per Knopfdruck ruft der Spieler einen Frachter, der das erste Gebäude – eine Zitadelle – wie eine Fertiggarage vom Himmel wirft. Dieser Turm mit Schutz, der außerdem kleinere Mengen Treibstoff liefert, ist der Grundstock für den weiteren Ausbau des Stützpunktes und ermöglicht es, rundherum Abwehrstellungen zu errichten. Über ein Satellitentool (Bild 1) wählt der wackere Rebellenkrieger weitere Gebäude, die ebenfalls recht unsanft abgeworfen werden (Bild 2). Kommt es zu Gefechten, muß der WarCat nicht unbedingt direkt eingreifen, sondern kann wie einst Napoleon von einem nahegelegenen Hügel seine Truppeneinheiten delegieren, indem er ein Gebäude oder Fahrzeug in die Zielerfassung nimmt und dem Feind eine Einheit nach Wahl auf den Hals hetzt (Bild 3). Bei Belagerungen der eigenen Zitadelle ist es möglich, in den Geschützturm des alles überragenden Hauschens zu wechseln, um dem Imperium von oben einzuheizen. Nicht zuletzt muß der Spieler mit dem oft knappen Treibstoff haushalten.



1 Das Satellitentool ist ein wichtiges Werkzeug. Es zeigt eine Übersichtskarte (links oben) und ermöglicht per Knopfdruck den Bau von Gebäuden (links unten). Es besitzt ein Verkaufs- und Reparaturtool (rechts oben) und gewährt Einblicke in den Zustand der eigenen Basen samt Treibstoffvorrat („Bunker Information“). Sogar der Schwebepanzer läßt sich per Minicockpit (rechts unten) steuern.

2 Hat der Spieler gewählt, wie die Basis ausgestattet sein soll, werden die gewünschten Gebäude herbeigeschafft. **3** Um ein Feindgebäude zu zerstören, visiert man es vom Panzer aus an und ruft per Knopfdruck eine Einheit. In unserem Beispiel attackiert ein Bomber eine bereits brennende Zitadelle.

3Dfx nahegelegene Hügel etwas eckig wirken und weit entfernte Objekte sehr abrupt aus dem Nebel brechen. Die Explosionen mit Rauch und fliegenden Trümmern sind eine Augenweide. Und wenn ein Bomber zu heroischen Klängen den Himmel entlangdröhnt, ertappt sich der Spieler fast dabei, wie er vor dem PC-Monitor den Kopf einzieht.

Harald Fränkel



KOMMENTAR

» Ich bin kein Freund von keyboardlastigen Spielen, die einen Knoten in den Fingern beschieren und für die Lektüre des Handbuchs ein Studium der Geisteswissenschaften voraussetzen. Die Benutzerführung von Uprising aber überzeugt, weil sie logisch ist. Außerdem braucht der Spieler nur einen Bruchteil der rund 50 Tastaturbefehle regelmäßig, kann vieles per Mausclick in Menüs erledigen und auf drei superbe Trainingsmissionen zurückgreifen. Uprising ist hektisch und stressig, allerdings auf packende Art und Weise. Richtig störend ist nur eines: Der Kampagnemodus verliert an Anziehungskraft, weil es keine Videosequenzen zwischen den Missionen gibt, die die interessante Hintergrundstory mit mehr Atmosphäre vorantreiben. Reine Textbriefings sind ein wenig langweilig. Trotzdem: Die innovative und spitzensmäßig umgesetzte Kombination aus Echtzeitstrategie und 3D-Action ist ein PCA-Gold wert. «



Eine der besonders kniffligen Missionen: Der Spieler muß auf einer Eiswelt imperiale Konvois stoppen.

| | |
|-------------------|---------------------------------------|
| Minisystem: | P 90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM |
| Empfehlung: | P 166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 3Dfx |
| Technik: | SVGA, 3Dfx/SB, CD-Audio |
| Multiplayer: | 4 Sp LAN, 4 Sp TCP/IP, Modem, seriell |
| Handbuch: | deutsch |
| CD/HD: | 239 MB/100 MB |
| Preis: | ca. DM 100,- |
| Herstellung: | 3DO/Ubisoft |
| Veröffentlichung: | erhältlich |



„Das Jahr 2097 wird nicht spurlos an Ihnen vorbeigehen.“

Commander Horton. **G.POLICE**



**PC
ROM**



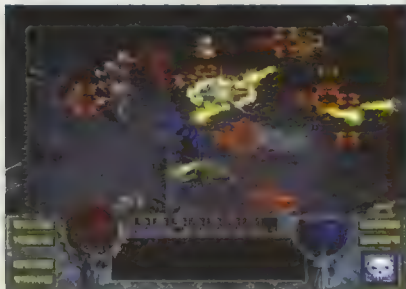
Sie sind Jeff Slater. Ihre Waffe: ein bis an die Zähne aufgerüstetes Havoc Gunship. Ihre Aufgabe: Erfüllen Sie über 35 Missionen mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen. Die gewaltigen Stadtkuppeln des Jupitermondes Callisto sind der Schauplatz für eines der außergewöhnlichsten Spiele aller Zeiten – G.Police. Erhältlich für PC und SONY PlayStation. Das ist kein Science-fiction. Das ist Ihre Zukunft!



IT'S NOT A GAME



Neben der Kathedrale liegt der Eingang zur Demon Crypt. Allerdings benötigt man erst die Karte aus dem Nest, um sie zu öffnen.



Verglichen mit diesen „Arch Lichs“ war Diablo ein harmloses, kleines Teufelchen. Die Geister sind gegen jede Form von Magie immun.

Hellfire • Action-Rollenspiel

KRYPTISCH

Mit Diablo brach vor knapp einem Jahr auf den heimischen PCs die Hölle los. Selbst heute zocken noch zahlreiche Spieler im BattleNet und treten zusammen gegen den Höllenfürsten an. Die große Euphorie hat mittlerweile etwas nachgelassen, und Diablo 2 soll erst Ende 1998 erscheinen. Bis dahin will die Mission-CD Hellfire die Zeit verkürzen.

Nachdem alle Abenteurer im Einspielermodus die 16 Levels durchstanden und Diablo vermutlich schon mehrfach besiegt haben, fragt man sich, worin eine neue Herausforderung bestehen kann. Schließlich war der Höllenfürst mit seinen Schergen ein würdiger Gegner. In Hellfire veranstaltet ein widerliches Nest die Oberfläche des altbekannten Dorfs. Neue, insektenartige Monstren und Dämonen lauern in dem Festering Nest, das von der Gestaltung her leicht an die bereits bekannten Caves erinnert. Anstelle der Lava verunzie-

ren schlammige Seen die vier Levels des Nests. Nach deren Abschluß darf man in die Demon Crypt vordringen, deren Eingang sich in der Nähe der Kathedrale am Friedhof befindet. Parallel dazu wurde die Demon Crypt gestaltet. Sie ähnelt den ersten vier Stockwerken des regulären Diablos, wurde aber noch etwas aufpoliert und mit leuchtender Lava geschmückt. Auch dort gibt es neue Monster zu bestaunen und zwei Endgegner zu vernichten. Die acht neuen Dungeons sind aber in keiner Weise mit den bisherigen verknüpft. Allerdings wurde der Schwierigkeitsgrad sehr genau angepaßt. Das Nest wird den Kammernjägern ähnlich schwer fallen wie die letzten Cave- bzw. ersten Höllen-Levels. Schon allein deswegen muß

der neue Charakter erst in der Kathedrale gegen Butcher und Konsorten antreten. Die Demon Crypt stellt ganz neue Anforderungen an den Helden. Ohne enormes zusätzliches Training wird man nicht tiefer als in das zweite Untergeschoß vordringen.

Neuerungen

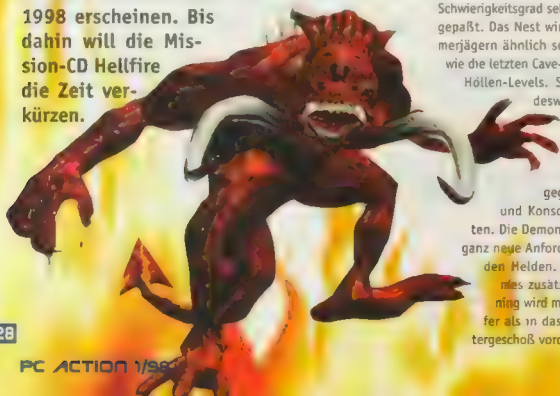
Der alte Charakter kann zwar in die acht neuen Levels übernommen werden, verliert dabei aber alle Gegenstände. In Hellfire läßt sich dafür der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen, nämlich Normal, Nightmare und Hell festlegen, was ansonsten nur im Mehrspielermodus von Diablo funktionierte. An



VERGLEICH

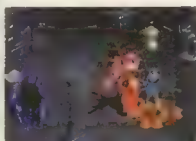
Obwohl Diablo schon fast ein Jahr alt ist und Softwareschmieden erfolgreiche Konzepte gerne aufgreifen, gibt es immer noch kein vergleichbares Spiel. Abgesehen von einigen wenigen Rollenspielmerkmalen wie Wahl und Entwicklung des Charakters ist Diablo ein reines Action-Spiel. Was Rollenspiele wie Wizardry oder selbst Ultima 8 einem Diablo an Spieldiefe voraus haben, macht Blizzard auch mit nach heutigen Maßstäben wunderschöner Grafik und tollen Effekten wett. Inhaltlich ähnlich ist momentan bestenfalls Mage-slayer, dessen Qualitäten in Bezug auf die Spielbarkeit und Technik aber weit hinter Diablo zurückstehen müssen.

| | |
|-------------------|-----|
| Diablo - Hellfire | 85% |
| Ultima 8 | 83% |
| Wizardry Gold | 80% |
| Mageslayer | 59% |

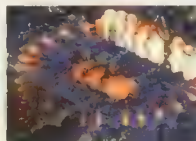




Das Nest erinnert leicht an die „Caves“. Gerade in so einer extrem finsternen Umgebung kommt der „Search“-Zauber zum Einsatz.



Zumindest optisch machen die beiden Endgegner der Demon Crypt einen guten Eindruck.



Der Immolations-Zauber ist eine eindrucksvolle Waffe gegen viele Feinde gleichzeitig.

den alten Missionen wurde nichts geändert, d. h. die ersten 16 Levels und ihre Quests können neben den acht neuen gespielt werden. Auch nach dreimaligem Durchspielen fand sich in den neuen Dungeons aber nur eine einzige richtige Quest! Priester, Schmied und Hexe schließlich geben zu den neuen Abenteuern des Helden keinen Kommentar ab. War Diablo hinsichtlich der Story schon mehr als mager, verkommt Hellfire zum reinen Hack'n'Slay. Wirklich neu und interessant hingegen ist natürlich die Figur des Mönchs und die Zaubersprüche.

Trotzdem ist klar ersichtlich, daß auch am Konzept weiter gefeilt wird. Erinnern Sie sich an endlose Fußmärsche von der Hexe zum kleinen Jungen am anderen Ende des Dorfes? In Hellfire bewegt sich der Charakter in der Oberwelt optional mit doppelter Geschwindigkeit. Größtes Manko von Hellfire: Der Mehrspielermodus von Diablo ist nicht aktiviert. Man wird also niemals mit einer Gruppe in die Demon Crypt steigen oder eine gemischte Truppe aus Jägern, Mönch, Krieger und Zauberer antreffen.

Alexander Geltenpott



KOMMENTAR

» Ein neuer Held, acht neue Levels und sechs neue Zaubersprüche reichen aus, um einen Großteil der alten Faszination wiederherzustellen. Aber es gibt auch einige Kritikpunkte: Es ist nicht weiter schlimm, daß man sämtliche Gegenstände verliert, wenn der bestehende Diablo-Charakter übernommen wird. Vermutlich will sowieso jeder mit dem Mönch spielen. Doch die acht neuen Levels bieten fast keine Quests. Die altbekannten Personen im Dorf werden überhaupt nicht einbezogen! Das schlimmste ist allerdings, daß Hellfire keinen Mehrspielermodus unterstützt. Es ist also nicht möglich, mit dem Mönch im Internet zu wildern. Hellfire bietet somit wieder längeren Spielspaß, dank des neuen Charakters auch mit den alten Levels. Im Vergleich zu Diablo ist es aber, von wenigen Verbesserungen abgesehen, eben doch nur eine Mission-CD. <<



MEHR ZAUBERBÜCHER

Wie viele in Diablo feststellen mußten, war es unmöglich, einige Zauber zu erlernen. Nur durch Spruchrollen und Zauberstäbe ließen sich mächtige Sprüche wie Nova oder Apocalypse einsetzen. In Hellfire können Sie Bücher zu diesen wirkungsvollen Zaubern finden. Außerdem gibt es eine ganze Reihe neuer Zaubersprüche, die zum fünften Zirkel gehören:



Immolation:
Während sich bei Nova ein Ring aus Blitzen ausbreitet, verschießt Immolation Feuerbälle in alle Richtungen.



Warp:
Mit diesem Zauberspruch teleportiert man sich zur nächsten Treppe! Dort können noch riesige Monsterrassen lauern.



Reflect:
Dieser Zauber schützt den Helden und soll angeblich sogar angreifende Monster mit ihren eigenen Waffen verletzen.



Berserk:
Durch diesen Zauber konzentriert sich der Held stärker auf seine Fähigkeiten als Krieger und schlägt härter zu.



Ring of Fire:
Ein Kreis aus Flammen baut sich um den Zauberer auf. Achtung! Durch diesen Zauber schließt man sich selbst ein.



Lightning Wall:
Ähnlich wie die schon bekannte Feuerwand lassen sich mit der Blitzwand feuerresistente Monster verletzen.

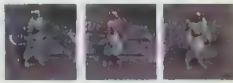


Search:
Sämtliche Gegenstände am Boden werden von einer Aura umgeben. Praktisch, um Ringe und Amulette zu suchen.



DER NEUE CHARAKTER

Neben Krieger, Zauberer und Bogenschützen stellt Blizzard mit dem Mönch in Hellfire einen neuen Charakter zur Auswahl. Allerdings darf man sich darunter keinen europäischen Ordensbruder mit Kutte und Kordel vorstellen. Vielmehr ist er an die fernöstliche Variante der Shaolin angelehnt. Es ist daher nicht verwunderlich, daß seine Stärke im waffenlosen Kampf und Umgang mit dem Stock liegen. In den anderen Nahkampfwaffen ist er nur so gut wie die Bogenschützen, und mit Fernwaffen erreicht er die Fertigkeiten des Kriegers. Der Mönch ist jedoch auch in den übersinnlichen Fähigkeiten bewandert. Zwar kann er dem Magier nicht das Wasser reichen, aber zumindest liegt es durchaus in seiner Macht, jeden Zauberspruch zu erlernen. Wie die anderen drei Helden besitzt auch der Mönch eine Spezialfähigkeit, die bis ins Detail dem neuen Zauberspruch Search gleicht.



| | |
|-------------------|----------------------------------|
| Mindestsystem: | Pentium 60, 8 MB RAM, 2xCD-ROM |
| Empfohlen: | Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM |
| Technik: | SVGA/33 |
| Multiplayer: | Keine Multiplayeroperation |
| Handbuch: | deutsch |
| CD/HD: | 145 MB/150 MB |
| Preis: | ca. DM 35,- |
| Hersteller: | Blizzard/Sierra |
| Veröffentlichung: | bereits erhältlich |
| Genre: | 87% |
| Ähnlich: | 81% |
| Genre: | Action-Rollenspiele |

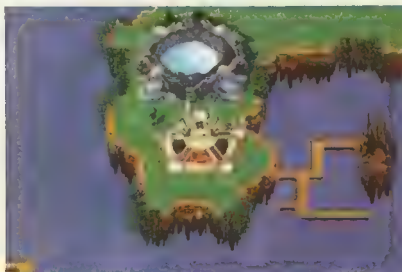
84% - %
Einzelspiel Multiplayer



» Für Diablo-Fans eine lohnenswerte Investition <<

Netstorm • Echtzeitstrategie

HURRIKAN

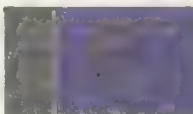


Unser Priester bereitet die Opferzeremonie vor. Diese Mission ist also gewonnen. Das Geyser rechts ist schon komplett ausgebeutet.

Die Bevölkerung von Nimbus verehrt die Kräfte der Luft, nämlich Wind, Donner und Regen. Kein Wunder, denn ganz Nimbus besteht aus fliegenden Inseln, die im Sturm treiben. Drei verschiedene Reiche liegen seit längerem miteinander im Religionskrieg. Wenn die Inseln zweier Völker einander zu nahe kommen, versuchen die Priester mit ihren magischen Kräften den Untergang der Feinde zu beschwören. Ziel ist es dabei, den gegnerischen Priester zu opfern. Ohne Priester kann der Feind den Krieg nicht gewinnen und muß aufgeben.

Vom Winde verweht

Energie für ihre Zaubersprüche ziehen die Priester aus sogenannten Geysiren. Verschiedene Einheiten können die wertvolle Ressource zum eigenen Tempel transportieren, wodurch sie global verfügbar wird. Verbraucht wird dieser magische Stoff durch den Bau neuer Gebäude. In Netstorm ist es



Die Verbindung zum Internet-server funktioniert automatisch.

nicht möglich, riesige Panzerarmeen herzustellen und auf seine Gegner zu hetzen. Vielmehr arbeitet man sich mit stationären Geschützen langsam zu seinem Gegner vor. Dafür lassen sich zwischen den Inseln aus kleinen Brückenteilen, die an die Bauklötze von Tetris erinnern, Verbindungen zu Geysiren und dem feindlichen Festland errichten. Die Brücken brechen nach einiger Zeit automatisch zusammen, es sei denn, ein Gebäude kann nur darüber erreicht werden. Inseln und Brücken gehören immer einem bestimmten Spieler. Es ist somit möglich, den Gegner komplett mit Brücken zu umschließen und einzusperren.

Ein großes Angebot macht wählerisch. Warum sollte sich jemand für das x-te Echtzeitstrategiespiel interessieren, wenn das Original trotz technischer Neuerungen immer noch besser ist? Eins ist klar: Das Genre braucht neue, innovative Ideen, und die bietet Netstorm in Hülle und Fülle.



Die Steintürme bewahren den Tempel noch eine Zeitlang vor den Blitzen der Donnergeschütze. Rettung bringt aber nur ein Gegenangriff.

Brücken sind nämlich keine Ziele, d. h. Geschütze feuern nicht auf Brücken. Da der Brückenbau außer Zeit nichts kostet, hat selbst ein stark benachteiligter Spieler noch Chancen auf den Sieg.

Variation

Alle Gebäude unterscheiden sich in den Punkten Schußweite, Feuerfrequenz, Schaden, mögliche Schußrichtungen und benötigte

Ressourcen. Um ein Gebäude zu errichten, muß es in Reichweite einer Energiequelle liegen. Auch hier wird wieder in Wind-, Donner- und Regenenergie unterschieden. Durch dieses eigenwillige Grundprinzip spielt sich Netstorm anders als alle vergleichbaren Spiele im Genre. Durch den Brückenbau ist es relativ actionlastig, aber trotzdem strategisch anspruchsvoll.

Alexander Geltenpohl

KOMMENTAR

» Frisches Blut für das Genre! Einfache Handhabung, gleich drei Kampagnen und zahllose Einheiten zeichnen Netstorm aus. Die absolute Krönung ist jedoch der Mehrspielermodus über das Internet. Gesammelte Erfahrungen werden gespeichert und stehen im nächsten Match zur Verfügung. Fans konventioneller Echtzeitstrategie sollten sich einen Kauf jedoch genau überlegen. «

| | |
|------------------|---|
| Minimales | P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95 |
| Empfohlen | P 166, 32 MB RAM, 2xCD-ROM |
| Technik | SVGA/SB |
| Multiplayer | 8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem, seriell |
| System | deutsch |
| Comd | 220 MB/20 MB |
| Hersteller | Activision |
| Veröffentlichung | erhältlich |
| Reihe | 74% |
| Strategie | 76% |
| Lightstrategie | |



» Eigenwillige, aber gelungene Innovation im Genre



PC Power, 94%



PC Joker, 86%



PowerPlay, 88%



PC Action, 92%



GameStar, 90%



PC Player, 5 Sterne



PC Games, 93%

Star Wars™ Jedi Knight™

STAR WARS™

JEDI KNIGHT™

Bestene gegen die Dämonen. Eine neue Mission.

Werde eine komplette Jedi. Ein Jedi ist alles.

Werde und lerne die Geheimnisse der Jedi.

Die Jedi sind die besten. Die besten sind die Jedi.



FUNSOFT

Vertrieb, Rundfunk

SOFTWARE AG, IBM, DBI/BS2550, Fax, DBI/BS1222 • Deutschland: ABT SOFTWARE Produktions GmbH, Tel. 05523/56510, Fax 05523/56511

[HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM](http://www.funsoft-online.com)

© 1999 Funsoft GmbH. Alle Rechte vorbehalten.



© 1999 Funsoft GmbH

PC ACTION

Während *Lords of the Realms 2* lediglich ein technologisches Update des Vorgängers ohne großartige neue Features ist, flossen die kreativen Energien von Impressions bereits in den wirklichen Nachfolger. Das Resultat kann sich sehen lassen: *Lords of Magic* verspricht hohe Wiederspielbarkeit und enorme Langzeitmotivation.

Lords of Magic • Strategie

ADEL VERPFLICHTET

Die Welt Urak wurde viele Zeitalter von den gegensätzlichen Elementen Feuer, Erde, Wasser, Luft, Chaos, Ordnung, Leben und Tod in Harmonie und Einklang gehalten. Sicherlich gab



In der Bücherei werden neue Zaubersprüche erforscht.

es kleinere Konflikte, aber die allgemeine Ordnung und Balance wurde dadurch nicht gestört. Der Gott des Todes hat seinen Diener Balkoth mit einem mächtigen Artefakt ausgestattet. Durch ein Bündnis mit den Kräften des Chaos erreichten diese beiden Elemente eine Vorherrschaft in Urak, mit dem Ziel, das ganze Land zu unterwerfen und die Bevölkerung der guten Rassen zu versklaven. Damit bricht die Zeit der Helden an, die alle versuchen, Balkoth zu stoppen. Zu Beginn wird der Hauptcharakter ausgesucht: Krieger, Zauberer und Dieb stehen zur

Auswahl. Anschließend muß man sich noch für ein Element und die zugehörige Rasse entscheiden. Elfen unterstützen das Leben, Zwerge die Erde, Menschen die Ordnung... Die Rolle von Balkoth und seiner Todesmagie kann erst übernommen werden, wenn das Spiel einmal gewonnen wurde.

Aufbruch

Eine kleine Gruppe – Magier, Nah- und Fernkämpfer und der eigene Held – soll das ursprüngliche Reich zu neuer Blüte führen. Allerdings hat die Bevölkerung wenig Vertrauen zu den Abenteurern, ein

paar stichfeste Beweise ihrer Zuverlässigkeit müssen also her. Seit kurzem ist der Tempel von Feinden besetzt. Wird er befreit, unterstützt sofort die nahegelegene Stadt die eigenen Bestrebungen. Jetzt lassen sich neue Truppen ausheben, Untertanen zur Arbeit einteilen, Zaubersprüche erforschen und magische Wesen beschwören. Eine ausgebaute und befestigte Stadt stellt die Basis zukünftiger Unternehmungen dar und produziert bei richtiger Einstellung ausreichende Mengen der vier Ressourcen Kristalle, Rumm, Bier und Gold. Nachdem auch das



Die acht Elemente und deren Helden werden gleich am Anfang des Spiels optisch vorgestellt. Hier sehen Sie die acht Krieger.



Zu Gebäuden und Einheiten lassen sich Fenster mit kurzen Erklärungen öffnen. Das Spiel enthält zudem eine Art Tutorial.

VERGLEICH

Besonders die dreidimensionale Karte und generell die gelungenen

Optik zeichnen Lords of Magic gegenüber dem Haupttrivale Heroes of Might & Magic aus, dessen Grafik eher an Comics erinnert. Durch den Echtzeitkampf kommt auch sehr viel mehr Bewegung und Spannung ins Spiel als beim vergleichsweise trägen und langatmigen Master of Magic. Features wie die Entwicklung neuer Zaubersprüche oder Erfahrung von Einheiten fehlen beim Vorgänger Lords of the Realm 2, dessen Schwerpunkt stärker auf der wirtschaftlichen Komponente liegt.

| | |
|-------------------------------|-----|
| Lords of Magic | 87% |
| Heroes of Might & Magic | 81% |
| Master of Magic | 78% |
| Lords of the Realm 2 | 74% |

umliegende Gebiet gesichert ist, wird es Zeit, einen schlagkräftigen Trupp in die Ferne zu entsenden, um die eigenen Ressourcen zu mehren, Erfahrungen zu sammeln und natürlich die Gegner zu besiegen. Auf der Karte bewegen sich sonst nur die Armeen der sieben anderen Herrscher. Mit den Expansionsbestrebungen kommt es bald zu den ersten Konflikten.

Die Würfel sind gefallen

Sobald zwei Armeen aufeinander treffen und die diplomatischen Mittel versagt haben, kommt es zum Echtzeitkampf. Die nötige Sequenz wird eingeladen, die Zeit angehalten. Im Endeffekt ist die Schlacht doch rundenbasiert, denn mit einem einfachen Druck auf die Leertaste wird das Geschehen eingefroren, aber es lassen sich trotzdem noch Befehle erteilen. Das Terrain ist vorgefertigt, allerdings bestehen einige ver-

schiedene Vorlagen, so daß die Kampfsequenz nicht eintönig wird. Wer nicht selbst den Oberbefehl übernehmen will, kann sich auch einfach das Resultat der Schlacht präsentieren lassen. Allerdings wird nicht gezeigt, wie es zu diesem Ausgang kommt, sondern der Computer berechnet einfach nur die Verluste.

Höhen & Tiefen

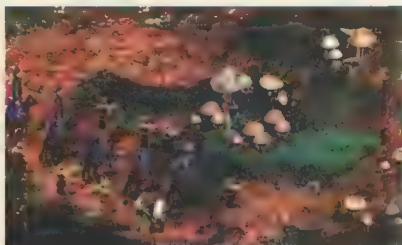
Der große Vorteil von Lords of Magic ist die hervorragende Grafik. Stufenlos gehen Berge in Hochebenen über, werden von Tälern durchschnitten und schließlich vom Meer umrandet. Zahllose Städte, Dörfer, Höhlen, Statuen, Tempel, Schreine und Hütten gestalten nicht nur die Karte interessanter, sondern werden auch von den Helden untersucht. Einmal erkundete Abschnitte bleiben sichtbar, werden aber verdunkelt, sobald sie nicht mehr eingesehen werden. Der Sichtradius ist meist größer, als in einem Zug marschiert werden könnte. Es bleibt also in jedem Fall ein bißchen Reaktionszeit. Die Gegner können überall auf der Karte lauern und plötzlich losschlagen, wodurch mehr Spannung und Risikobereitschaft in das Spiel mit einfließen. Obwohl es in Lords of Magic zahlreiche Features und Optionen gibt, ist die Steuerung ganz einfach gehalten. Eine Anleitung ist eigentlich nicht unbedingt erforderlich, da sich Lords of Magic in fast allen Fällen selbst erklärt. Einziges Manko sind die Wartezeiten zwischen den Runden. Eine Multiplayer-Option ist zwar enthalten, aber ein Zug dauert doch ein paar Minuten, die alle anderen Mitspieler warten mußten.

Alexander Geltenpohl

KOMMENTAR



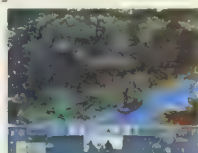
» So mag ich ein Fantasy-Strategiespiel: Helden und normale Truppen sammeln Erfahrungen und Schätze, lernen neue Zauber und zeigen in den Echtzeitkämpfen, was in ihnen steckt. Stadtverwaltung, Forschung, Diplomatie, Handel und das Ausheben neuer Truppen sorgen für eine gelungene Abwechslung. Dazu ein faszinierender und durchdachter Hintergrund, der atmosphärisch vorbildlich in Szene gesetzt wurde. Nachdem man mit allen acht Rassen und drei Helden das Spiel bestanden hat, bieten Editor und Multiplayer-Option für Wochen Spielspaß. Selbst wenn Fantasy nicht gerade Ihr bevorzugter Spielhintergrund ist, sollten Sie bei Lords of Magic eine Ausnahme machen.



Gegen diese Übermacht der Krieger der Erde haben die beiden Elfen keine Chance. Die Zwerge haben sogar ein Erdelementar beschworen.



Marktplatz, Tempel, Magistrat und Taverne gehören in jede Stadt.



Stadt und Tempel von Balkoth sehen schön schaurig aus.

DER EDITOR

Fließende Höhenunterschiede im Spiel und trotzdem ein Editor, um eigene Karten zu entwerfen? Das gab es noch nie. Der Editor ist dabei sogar noch kinderleicht zu bedienen. Mit wenigen Mausclicks formen sich Berge und Täler, Wälder, Gras, Wüsten und Lavamassen überziehen das Land. Anschließend werden nur noch die Städte und Dörfer gesetzt, Verliese, Statuen und sonstige Abenteuerspielplätze eingebaut und anschließend noch die Karte mit ein paar ungewöhnlichen Landmarken verziert. Schon eignet sich das Ganze für ausgewogene Multiplayer-Spiele oder eine besondere Herausforderung im Einzelspielermodus.

| | |
|-------------------|----------------------------|
| Modestoren: | P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM |
| Empfehlen: | P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM |
| Technik: | SVGA/SB |
| Multiplayer: | 4 Sp., LAN, 4 Sp., TCP/IP |
| Handbuch: | deutsch |
| Sprache: | deutsch |
| Hersteller: | Impressions/Sierra |
| Veröffentlichung: | Januar 1998 |



» Ein bezauberndes Hexenwerk mit Klassikerpotential «

Die Große Schlacht von Napoleon in Rußland

Der kleine Korse auf Frankreichs Thron hat Europa nach seinem Belieben umgestaltet. Im Krieg gegen den russischen Bären mußte er jedoch eine schmachvolle Niederlage hinnehmen.



Die Franzosen versuchen die Festung auf dem Hügel unter hohen Verlusten zu stürmen.

In diesem Teil der Serie „Die Große Schlacht von...“ werden die einzelnen Schlachten des Feldzugs gegen Rußland behandelt und nachgestellt. Napoleon in Rußland behandelt in 21 Szenarien den Zug der französischen Streitmacht bis nach Moskau und die Flucht der letzten Überlebenden zurück. Wie gewohnt wird das Thema mit enormer strategischer Tiefe angegangen. Die Steuerung ist dabei ähnlich kompliziert wie der Inhalt. Mehr als zwei Dutzend Icons zwingen den Spieler, die 80 Seiten lange Anleitung aufmerksam zu studieren. In jeweils zwei Zoomstufen läßt sich das Schlachtfeld in 2D und 3D darstellen. Die klassische 2D-Ansicht ist zwar übersichtlich, aber wenig anschaulich. Das Gegenteil trifft auf die 3D-Grafik zu. Schließlich verschreckt

die martialische Hintergrundmusik auch noch die restlichen interessierten Durchschnittsspieler und überläßt Hardcore-Generälen und Historikern das Feld.

Alexander Geltenpott

Mindestens: 2x2, 8 MB RAM, 2x2-CD-ROM, Win95
 Empfohlen: 2x2, 16 MB RAM, 2x2-CD-ROM
 Technik: VGA/SB
 Multiplayer: 2 Sp LAN, 2 Sp TCP/IP, Modem, E-Mail
 Hardware: „Realtek“ Soundkarte, „Realtek“ Soundkarte
 Grafik: 640x480, 16 Bit, 2D/3D
 52% 57%
 Einzelspiel Multiplayer
 » Nur für Hardcore-Strategen und Historiker «

Dogday

Ein Hund als Revolver: In der Rolle eines Vierbeiners lehnen Sie sich gegen das totale Terrorregime des mächtigen Chegga auf.



Für einen Hund geht man in Dogday recht „menschlichen“ Vergnügungen nach.

Chegga übereifrige Polizeischnüffler lauern überall: Ein falscher Schritt, und schon sitzt man im Gefängnis, um wenig später ganz von der Bildfläche zu verschwinden. Als armer Hund in einer trostlosen Welt ist es nun Ihre Aufgabe, sich möglichst geschickt an Chegga Schergen vorbeizumogeln und insgeheim Kontakt zu der Dissidenten-Organisation KATZ aufzunehmen. Sie erleben das tierische Geschehen aus der First Person-Perspektive und durchstreifen auf Mausclick in kurzen Kamerafahrten düstere, gerenderte Straßenfluchten. Unterwegs versuchen Sie, weitgehend logische Puzzles zu lösen, und sehen sich u. a. gezwungen, in der Spielhalle eine antiquierte Runde „Dog Invaders“ einzulegen. Die durchaus stimmungsvolle Grafik ist für heutige Standards zumindest im Vollbildmodus ein wenig zu grob geraten, und längere Ladezeiten bringen den Spielfluß leider des öfteren

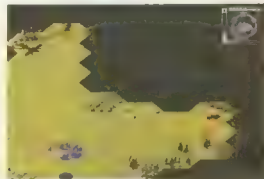
ins Stocken. Nichts auszusetzen gibt es am Interface, in dem Sie per Maus-Drage & Drop Gegenstände aus dem Inventory am linken Bildschirmrand auf die Spielfläche ziehen. Als nette, aber doch relativ überflüssige Dreingabe werden vermutlich die meisten User die Option empfinden, den Spielverlauf als „Film“ abzuspeichern.

Herbert Aichinger

Mindestens: 2x2, 65, 8 MB RAM, 4x2-CD-ROM, Win95
 Empfohlen: Pentium 133, 32 MB RAM, 4x2-CD-ROM
 Technik: VGA/SB
 Multiplayer: Keine Multiplayeroption
 Hardware: „Realtek“ Soundkarte, „Realtek“ Soundkarte
 Grafik: 640x480, 16 Bit, 2D/3D
 68% - %
 Einzelspiel Multiplayer
 » Solide, aber unspektakuläre Hundstage «

Eastern Front

Im Osten nichts Neues. TalonSoft veröffentlicht mit Eastern Front ein weiteres Hex-Strategiespiel. Als Hintergrund dient die Offensive der deutschen Wehrmacht gegen Rußland.



Die Grafikengine und Hintergründe entsprechen der „Große Schlacht von...“-Serie.

Das Spiel unterteilt sich in acht Kampagnen, die vom Erstschlag bis zum Rückzug der deutschen Truppen in Rußland reichen. Dabei können die einzelnen Schlachten wahlweise auf Divisions-, Regiments-, Corps-, Bataillons- oder Brigadenebene verfolgt werden. Sie dürfen sich sogar explizit entscheiden, welche historische Einheit Sie in die Schlacht führen. Eastern Front besitzt eine halbwegs intuitive Steuerung, aber das Handbuch muß doch zu Rate gezogen werden. Die 2D- und 3D-Perspektiven können in drei Stufen gezoomt werden. Selbst auf größeren Schlachtfeldern geht so die Übersicht nicht verloren. Qualitativ ist die Grafik nicht mehr akzeptabel. Einheiten und Hintergründe hätten schöner gezeichnet und Feuer-

gefechte realistischer animiert werden können. Das Spiel geht sehr ins Detail der einzelnen Schlachten und wird übermäßig kompliziert. Damit ist Eastern Front nur Genrefreaks anzu-raten, die anderen Strategieliebhaber sind mit Panzer General 3D besser bedient.

Alexander Geltenpott

Mindestens: 2x2, 65, 8 MB RAM, 2x2-CD-ROM, Win95
 Empfohlen: Pentium 133, 32 MB RAM, 2x2-CD-ROM
 Technik: VGA/SB
 Multiplayer: 2 Sp LAN, 2 Sp TCP/IP, Modem
 Hardware: „Realtek“ Soundkarte, „Realtek“ Soundkarte
 Grafik: 640x480, 16 Bit, 2D/3D
 54% 57%
 Einzelspiel Multiplayer
 » Hardcore-Alternative zu Panzer General 3D «

☎ 0180/522 5300

☎ 0831/57 51 57

Telefax: 0831 / 57 51 555

Internet: <http://www.gameit.de>

E-Mail: Info@gameit.de

T-Online: ★Gameit★

Game It! - D-87488 Betzigau

Alle Angaben sind ohne Gewähr. Preise in €.

★ Nichtnahme zweier oder mehr "Gameit"-Kartensatz
★ Rücksendungen innerhalb von 14 Tagen
★ Nachnahmezahlung: DM 2,50 + 3,- Versandabgabe DM 200, fre
★ Vorabgabe / Scheck DM 6,50, ab DM 200, fre
★ Preis Stand 13.11.97 - * = noch nicht verfügbar 13.11.
N = Neu im Programm P = Preisänderung H = Hit Superhit
Für Österreich - Preise x 1,75 = € Stk
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Karte und österreichischer Post und wird in € bezahlt. Können wir?

Game It!

Titel des Monats
Dezember:

F22 ADF*
74,95

Kern: Vertrieb von "Erotik" oder induzierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

| | |
|---------------------|-------|
| Age of Empire | 79,95 |
| Baphomets Fluch 2 | 69,95 |
| Baphomets Fluch 1+2 | 79,95 |
| Blade Runner* | 77,95 |
| I-War | 69,95 |
| Jedi Knights | 74,95 |
| Lands of Lore 2 | 69,95 |
| Perry Rhodan | 69,95 |
| Resident Evil | 69,95 |
| Star Fleet Academy | 69,95 |

PREISKALLER

Die ultimative Vielfalt erreicht

Star Wars Video

Teil 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

Star Wars Video

Teil 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

Star Wars Video

Teil 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241

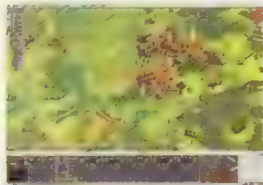
Napoleons Weg nach Waterloo • Strategie

STILLGESTANDEN

Vor dem Sieg über Napoleon bei Waterloo mußten sich die Alliierten in den Schlachten bei Ligny und Quatre Bras zurückziehen. Eventuell hätte Waterloo anderenfalls niemals stattgefunden. Dieser Teil der Strategie-Serie „Die große Schlacht von...“ befaßt sich mit den beiden Gefechten und deren hypothetischen Folgen.



In der 3D-Ansicht kann man selbst in der Verkleinerung nicht die ganze Karte sehen.



In der Vergrößerung werden viele Details sichtbar, wie z. B. einzelne Häuser und Bäume.

Wie üblich behandelt auch Napoleons Weg nach Waterloo nur kleine Ausschnitte einer riesigen historischen Kampagne, diese sind dafür aber sehr detailliert. Empire legt dabei wieder großen Wert auf eine korrekte Darstellung der Geschichte. Im bekannten Phasen-Rundensystem werden die Schlachten abgewickelt. Napoleons Weg nach Waterloo verwendet die gleiche Grafikengine und Steuerung wie die anderen Teile der Serie.

Icon-Dschungel, die relativ unübersichtliche 3D-Perspektive und eine wenig anschauliche 2D-Ansicht verhindern damit auch diesmal wieder ungetrübtes Spielvergnügen. Grundsätzlich ist die ganze Serie ohnehin nur für Hardcore-Strategen geeignet. Zusätzlich sollten für diesen Teil schon reges Interesse an der speziellen Historie vorhanden sein, sonst wird sich kaum Motivation für dieses Spiel einstellen.

Alexander Geltenpohl

| | | | | |
|-------------|---|--|--------|----------------------|
| Prozessor | P. 486, 6 MB RAM, 2x CD-ROM, Win95 | | System | 16 MB RAM, 2x CD-ROM |
| Monitor | 800x600 | | Sound | SB |
| Multiplayer | 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768, 65536, 131072, 262144, 524288, 1048576, 2097152, 4194304, 8388608, 16777216, 33554432, 67108864, 134217728, 268435456, 536870912, 1073741824, 2147483648, 4294967296, 8589934592, 17179869184, 34359738368, 68719476736, 137438953472, 274877906944, 549755813888, 1099511627776, 2199023255552, 4398046511104, 8796093022208, 17592186044416, 35184372088832, 70368744177664, 140737488355328, 281474976710656, 562949953421312, 1125899906842624, 2251799813685248, 4503599627370496, 9007199254740992, 18014398509481984, 36028797018963968, 72057594037927936, 144115188075855872, 288230376151711744, 576460752303423488, 1152921504606846976, 2305843009213693952, 4611686018427387904, 9223372036854775808, 18446744073709551616, 36893488147419103232, 73786976294838206464, 147573952589676412928, 295147905179352825856, 590295810358705651712, 1180591620717411303424, 2361183241434822606848, 4722366482869645213696, 9444732965739290427392, 18889465931478580854784, 37778931862957161709568, 75557863725914323419136, 151115727451828646838272, 302231454903657293676544, 604462909807314587353088, 1208925819614629174706176, 2417851639229258349412352, 4835703278458516698824704, 9671406556917033397649408, 19342813113834066795298816, 38685626227668133590597632, 77371252455336267181195264, 154742504910672534362390528, 309485009821345068724781056, 618970019642690137449562112, 1237940039285380274899124224, 2475880078570760549798248448, 4951760157141521099596496896, 9903520314283042199192993792, 19807040628566084398385987584, 39614081257132168796771975168, 79228162514264337593543950336, 158456325028528675187087900672, 316912650057057350374175801344, 633825300114114700748351602688, 1267650600228229401496703205376, 2535301200456458802993406410752, 5070602400912917605986812821504, 10141204801825835211973625643008, 20282409603651670423947251286016, 40564819207303340847894502572032, 81129638414606681695789005144064, 162259276829213363391578010288128, 324518553658426726783156020576256, 649037107316853453566312041152512, 1298074214633706907132624082305024, 2596148429267413814265248164610048, 5192296858534827628530496329220096, 10384593717069655257060992658440192, 20769187434139310514121985316880384, 41538374868278621028243970633760768, 83076749736557242056487941267521536, 166153499473114484112975882535043072, 332306998946228968225951765070086144, 664613997892457936451903530140172288, 1329227995784915872903807060280344576, 2658455991569831745807614120560689152, 5316911983139663491615228241121378304, 10633823966279326983230456482242756608, 21267647932558653966460912964485513216, 42535295865117307932921825928971026432, 85070591730234615865843651857942052864, 170141183460469231731687303715884105728, 340282366920938463463374607431768211456, 680564733841876926926749214863536422912, 1361129467683753853853498429727072845824, 2722258935367507707706996859454145691648, 5444517870735015415413993718908291383296, 10889035741470030830827987437816582766592, 21778071482940061661655974875633165533184, 43556142965880123323311949751266331066368, 87112285931760246646623899502532662132736, 174224571863520493293247799005065324265472, 348449143727040986586495598010130648530944, 696898287454081973172991196020261297061888, 1393796574908163946345982392040522594123776, 2787593149816327892691964784081045188247552, 5575186299632655785383929568162090376495104, 11150372599265311570767859136324180752990208, 22300745198530623141535718272648361505980416, 44601490397061246283071436545296723011960832, 89202980794122492566142873090593446023921664, 178405961588244985132285746181186892047843328, 356811923176489970264571492362373784095686656, 713623846352979940529142984724747568191373312, 1427247692705959881058285969449495136382746624, 2854495385411919762116571938898990272765493248, 5708990770823839524233143877797980545530986496, 11417981541647679048466287755595961091061972992, 22835963083295358096932575511191922182123945984, 45671926166590716193865151022383844364247891968, 91343852333181432387730302044767688728495783936, 182687704666362864775460604089535377456991567872, 365375409332725729550921208179070754913983135744, 730750818665451459101842416358141509827966271488, 1461501637330902918203684832716283019655932542976, 2923003274661805836407369665432566039311865085952, 5846006549323611672814739330865132078623730171904, 11692013098647223345629478661730264157247460343808, 23384026197294446691258957323460528314494920687616, 46768052394588893382517914646921056628989841375232, 93536104789177786765035829293842113257996627148464, 187072209578355573530071658587684226515959365500928, 374144419156711147060143317175368453031918731001856, 748288838313422294120286634350736906063837462003712, 1496577676626844588240573268701473812127674924007424, 2993155353253689176481146537402947624255349848014848, 5986310706507378352962293074805895248510699696029696, 11972621413014756705924586149611790497021399392059392, 23945242826029513411849172299223580994042798784118784, 47890485652059026823698344598447161988085597568237568, 95780971304118053647396689196894323976171195136475136, 191561942608236107294793378393788647952342390272950272, 383123885216472214589586756787577295904684780545900544, 766247770432944429179173513575154591809369561091801088, 1532495540865888858358347027150309183618739122183602176, 3064991081731777716716694054300618367237478244367204352, 6129982163463555433433388108601236734474956488734408704, 1225996432692711086686677621720247346894991297746881738, 2451992865385422173373355243440494693789982595493763476, 4903985730770844346746710486880989387579965190987526952, 9807971461541688693493420973761978775159930381975053904, 19615942923083377386986841947523957550319860763950107808, 39231885846166754773973683895047915100639721527900215616, 78463771692333509547947367790095830201279443055800431232, 156927543384667019095894735580191660402558886111600862464, 313855086769334038191789471160383320805117772223201724928, 627710173538668076383578942320766641610235544446403449856, 1255420347077336152767157884641533283220471088892806899712, 2510840694154672305534315769283066566440942177785613799424, 5021681388309344611068631538566133132881884355571227598848, 10043362776618689222137263077132266265763768711142455197696, 20086725553237378444274526154264532531527537422284910395392, 40173451106474756888549052308529065063055074844569820790784, 80346902212949513777098104617058130126110149689139641581568, 160693804425899027554196209234116260252220299378279283163136, 321387608851798055108392418468232520504440598756558566326272, 642775217703596110216784836936465041008881197513117132652544, 1285550435407192220433314387796681533681857221127028620976547954688, 2571100870814384440866628775593373067363714442254057241953095909376, 5142201741628768881733257551186746134727428884508114483906191818752, 10284403483257537763466515113534932669454857769016228967812383637504, 2056880696651507552693303022706986533921774355472618463039880844804096, 4113761393303015105386606045413973067843548710945236926079761689608192, 8227522786606030210773212090827946135687097422284910395392, 16455045573212060421546424181655892271374194445820796489799627640016384, 32910091146424120843092848363311784542748388891641593079599255280032768, 65820182292848241686185696726623569085496777983283186159198510560065536, 131640364585696483372371393453247138170993555966566372318397021120131072, 263280729171392966744742786906494276341987111933132744636794042240262144, 526561458342785933489485573812988552683974223866265489273588084480524288, 1053122916685571866978971147625977105367948447732530978547176168961048576, 2106245833371143733957942295251954210735896895465061957094352337922097152, 4212491666742287467915884590503908421471793790930123914188704675844194304, 8424983333484574935831769181007816842943587581860247828377409351688388608, 16849966666969149871663538362015633685887175163720495656754818703376777216, 33699933333938299743327076724031267371774350327440991313509637406753554432, 67399866667876599486654153448062534743548700654881982627019274813507108864, 134799733335753198973308306896125069487097401309763965254038549627014217728, 269599466671506397946616613792250138974194802619527930508077099254028435456, 539198933343012795893233227584500277948389605239055861016154198508056870912, 1078397866686025591786466455169000555896779210478111722032308397016113741824, 2156795733372051183572932910338001111793558420956223444064616794032227483648, 4313591466744102367145865820676002223587116841912446889129233588064454967296, 8627182933488204734291731641352004447174233683824893778258467176128909934592, 17254365866976409468583463282704008894348467367649787556516934352257819869184, 34508731733952818937166926565408017788696934735299575113033868704515739738368, 69017463467905637874333853130816035577393869470599150226067737409031479476736, 138034926935811275748667706261632071154787738941198300452135474818062958953472, 2760698538716225514973354125232641422895754778823966009042709496261259179072, 5521397077432451029946708250465282845791509557647932018085418992522518358144, 11042794154864902059893416500930565691583019115295864036170837985045036716288, 22085588309729804119786833001861131383166038230591728072341675970090073432576, 44171176619459608239573666003722262766332076461183456144683351940180146865152, 88342353238919216479147332007444525532664152922366912289366703880360293730304, 176684706477838432958294664014889051065328305844733824578733407760720587460608, 353369412955676865916589328029778102130656611689467649157466815521441174921216, 706738825911353731833178656059556204261313223378935298314933631042882349842432, 1413477651822707463666357312119112408522626446757870596629867262085764699684864, 2826955303645414927332714624238224817045252893515741193259734524171529399369728, 5653910607290829854665429248476449634090505787031482386519469048343058798739456, 11307821214581659709330858496952899268181011574062964773038938096686117597478912, 22615642429163319418661716993905798536362023148125929546077876193372235194957824, 45231284858326638837323433987811597072724046296251859092155752386744470389915648, 90462569716653277674646867975623194145448092592503718184311504773488940779831296, 180925139433306555349293735951246388290896185185007436368623009546977881559662592, 361850278866613110698587471902492776581792370370014872737246019093955763119325184, 723700557733226221397174943804985553163584740740029745474492038187911526238650368, 1447401115466452442794349887609971106327169481480059490948984076375822472477316736, 2894802230932904885588699775219942212654338962960118981897968152751644944854633472, 5789604461865809771177399550439884425308677925920237963795936305503289889709266944, 11579208923731619542354799100879768850617355851840475927591872611006579779418533888, 23158417847463239084709598201759537701234711703680951855183745222013159558837067776, 46316835694926478169419196403519075402469423407361903710367490444026319117674135552, 92633671389852956338838392807038150804938846814723807420734980888052638235348271104, 185267342779705912677676785614076301609877693629447614841469961776105276470696542208, 370534685559411825355353571228152603219755387258895229682939923552210552941393084416, 741069371118823650710707142456305206439510774517790459365879847104421105882786168832, 1482138742237647301421414284912610412879021549035580918731759694208842211765572337664, 2964277484475294602842828569825220825758043098071161837463519388417684423531144675328, 592855496895058920568565713965044165151608619614232367492703877683536884706228935072, 1185710993790117841137131427930088330303217239228464734985407755367073769412457870144, 2371421987580235682274262855860176660606434478456929469970815510734147538824915740288, 4742843975160471364548525711720353321212868956913858939941631021468295077649831480576, 9485687950320942729097051423440706642425737913827717879883262042936590155299662961152, 18971375900641885458194102846881413284851475827655435759766524085873180310599325922304, 37942751801283770916388205693762826569702951655310871519533048171746360621198651844608, 75885503602567541832776411387525653139405903310621743039066096343492721242397303689216, 1517710072051350836655528227750513062 | | | |

ENJOYSOFTWARE

WEIHNACHTS- SPEZIAL!
WIR SIND FÜR SIE DA!

JOYSOFT SHOP

50676 Köln
Mathias Str 24-26
0221/923 15 45

JOYSOFT SHOP

53111 Bonn
Münster Str. 11
0228/65 97 26

JOYSOFT SHOP

53721 Siegburg
Kaiser Str. 54
02241/6 80 45

JOYSOFT SHOP

56068 Koblenz
Schloß Str. 16
0261/30 96 34

JOYSOFT SHOP

45127 Essen
Viehofstr. 17
0201/2 43 72 95

JOYSOFT SHOP

60311 Frankfurt
Fahrgasse 87
069/91 39 83 71

JOYSOFT SHOP

40211 Düsseldorf
Am Wahrhahn 24
0211/36 44 45

JOYSOFT SHOP

52062 Aachen
Blondel Str. 10
0241/40 69 12

JOYSOFT SHOP

COMPUTERSPIELE & MEHR

41061 M Gladbach
Eckener Str. 14
02161/18 30 93

JOYSOFT SHOP

MYSTIC GAMES
72458 Albstadt
J.-Maunth Str. 7
0743/3130 80

JOYSOFT SHOP

CONNECTION
41460 Mönchengladbach
Klarissen Str. 15
02131/27 57 51

JOYSOFT SHOP

SOFT SITE
63045 Offenbach
Schloß Str. 20-22 (1. Etage)
069/8236 90 45

JOYSOFT SHOP

BDKOM
63450 Hanau
Hospital Str. 14-16
06181/92 63 41



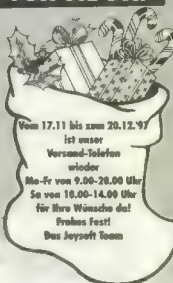
79.90



79.90



84.90



Vom 17.11 bis zum 20.12.97
ist unser
Versand-Telefon
wieder
Mo-Fr von 9.00-20.00 Uhr
Sa von 10.00-14.00 Uhr
für Ihre Wünsche da!
Frohes Fest!
Das Joysoft Team

CDROM

3D Pinball Ultra 2 (KD) **69.90**
Abes Odyssey (KD) **84.90**
Adidas Power Soccer (KD) **79.90**
Age of Empires (KD) **89.90**
AHX 1 (DA) **79.90**
Alarm für Cobra 11 (KD) **49.90**
Andretti Racing (KD) **84.90**
Anno 1602 (KD) **89.90**
Armored Fist 2 (KD) * **79.90**
Balls of Steel (DA) * **79.90**
Black Dahlia (KD) * **79.90**
Blade Runner (KD) **89.90**
Blarfuts Fun (KD) **64.90**
Blarfuts Rally (KD) **59.90**
Buccaneer (KD) **79.90**
Cart Precision Racing (DA) * **99.90**
Championship Manager
All Stars (KD) **1.15**
Crac (DA) **79.90**
Dark Colony Missions (KD) **29.90**
Dark Earth (KD) **84.90**
Das Ste Element (KD) **1.15**
Das Grab des Pharao (KD) * **84.90**
Deadlock 2 (KD) * **84.90**
Deathtrap Dungeon (KD) * **84.90**
Demonworld (KD) **79.90**
Descent Undermountain (DA) * **89.90**
Dominion WPS (KD) * **79.90**
Dungeon Keeper Data (KD) * **39.90**
F1 Manager: Professional (KD) **79.90**
F1 Racing Simulation (KD) **79.90**
Fallout (KD) * **79.90**
Fifa Soccer 98 (KD) * **84.90**
Fighting Force (DA) **79.90**
Flynd (KD) **89.90**
G Police (KD) **89.90**

CDROM

Golapagos (KD) **79.90**
Hallifia (KD) * **1.15**
Herrscher der Meere (KD) **79.90**
I-War (KD) **89.90**
JST (DA) **89.90**
Kick Off 98 (KD) **64.90**
Lords of Magic (KD) * **1.15**
Men in Black (KD) * **1.15**
Night & Magic 6 (KD) * **79.90**
Monkey Island 3 (KD) **79.90**
NBA Live 98 (KD) **84.90**
Need for Speed 2 Special Ed. (KD) **79.90**
Oathorn (KD) **79.90**
Overboard (KD) * **79.90**
Panzer General 3D (KD) * **79.90**
Paz Impens 2 (KD) * **84.90**
Pieria Khodon Op. Eastside (KD) * **89.90**
Pilgrim (KD) **84.90**
Populous 3 (KD) * **79.90**
Queen: The Eye (KD) **89.90**
Red Baron 2 (KD) * **79.90**
Rising Lands (KD) **89.90**
Sensible Soccer 2000 (KD) **84.90**
Serra Pro Pilot (KD) * **99.90**
Star Trek Pinball (DA) **54.90**
Star Trek Starfleet Academy (KD) * **89.90**
Starcraft (KD) * **99.90**
Sub Culture (KD) **99.90**
T.E.X. 3 F22 (KD) * **99.90**
Titanic (KD) * **79.90**
Toto Touring Car (DA) * **1.15**
Tomb Raider 2 (KD) **84.90**
Turak (3DFX) (KD) * **89.90**
Uprising (KD) **79.90**
Warhammer 2 (KD) **79.90**
Wing Commander 5 (KD) **89.90**
Worms 2 (KD) **79.90**

CDROM

SUPER PREISE

Bei solange der Vorrat reicht
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, ob mehrere
Erstattungen an, die es sich bei einem Spieler um
Bestanden handelt

AH 64 Congbox & Data (KD) **29.90**
Atraxels Tears (KD) **29.90**
Bophomets Fluch (KD) **29.90**
Barzooka Sun (KD) **29.90**
Club Manager 97/98 (KD) **29.90**
Colony Wars (KD) **9.90**
Creatures WPS (KD) **39.90**
Deadlock (KD) **29.90**
Die Entscheidung (DA) **14.90**
Dragonheart WPS (DA) **29.90**
Extreme Assault (KD) **39.90**
Fifa Soccer Manager (KD) **39.90**
Gold Games 2 (26 Top-Titel) (KD) **49.90**
Horse (KD) **19.90**
Houses (DA) **39.90**
Helen (KD) **19.90**
IMA2 Abrams (KD) **29.90**
Jack O'Clock (KD) **49.90**
Kick Off 97 (KD) **19.90**
Manox Karts (DA) **19.90**
M.A.T. (KD) **39.90**
Privateer 2 (KD) **39.90**
Raymons World (KD) **49.90**
Shenara (KD) **29.90**
Schwarze Auge 1-3 (KD) **29.90**
Simon 1 & 2 (KD) **39.90**
Vikings: Ultimate Conquest (KD) **24.90**
Williams Arcade Classic (DA) **19.90**
Winzer Deluxe (KD) **19.90**
Z! (KD) **39.90**

Dies ist nur ein kleiner Auszug
aus unserem reichhaltigen
Sortiment. Fordern
Sie unsern kostenlosen
Katalog (kattz
AA, noch größer,
noch besser!)
oder unsere eben-
falls kostenlose
Katalog-CD an.
In beiden Fällen Sie
Beschreibungen und
Informationen über Spiele und Zubehör
aus unserem Angebot.



Wir führen außerdem Spiele für:

- Amiga
- Macintosh
- Sega Saturn
- Sony PSX
- Nintendo 64
- sowie:
- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND & SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

Wählen Sie auch unser Internet Angebot
zu <http://www.joysoft.de> - hier können
Sie direkt Ihre Bestellung aufgeben und uns
unsern Service für alle Fragen und Probleme
kostenlos zur Verfügung stellen. Wir
antworten Ihnen schnell und gerne!

Unser Lieferverhalten im Internet: Sie wählen per Kreditkarte oder per Vorkasse, ein
Lieferung per Post Versandkostensatz 4,90 DM oder per UPS Versandkostensatz 5,90
DM. Für Sie bedeutet das: schneller, leichter die Bestellung
zu verfolgen und Sie sparen 4,90 DM bei Post- und 14,90 DM bei UPS-Lieferung.
Unser Rechnungsbetrag von 3,90 DM (inkl. MwSt.)
verschafft Ihnen ein Recht auf Rückgabe.

Unser Lieferverhalten im
Ausland: Sie wählen per Kreditkarte
oder per Vorkasse, ein Lieferver-
halten per Post. Der Rechnungsbetrag von 3,90 DM (inkl. MwSt.)
verschafft Ihnen ein Recht auf Rückgabe.

Kreditkartenabrechnung: Wir akzeptieren die Euro- und Visa Card.
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welche Karte Sie benutzen
wollen. Wir werden Sie dann über die Abrechnung informieren.
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welche Karte Sie benutzen
wollen. Wir werden Sie dann über die Abrechnung informieren.

Pax Imperia 2 • Strategie

PLANETEN-POKER



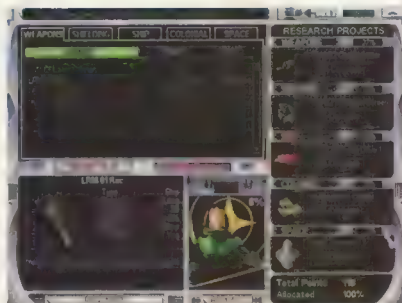
Besiedeln, Verwalten, Entwickeln, Erobern! Was sollte ein Weltraumstrategiespiel sonst wohl enthalten? Diplomatie, Handel und Spionage? Gut, aber auch das sind altbekannte Features, wie sie schon vor Jahren Master Orion und Ascendancy zeigten. Ist es überhaupt noch möglich, innovative Neuerungen in diesem Genre vorzustellen?

Blizzard legte den Grundstein für Pax Imperia 2, konnte das Spiel dann aber nicht fertigstellen. Die Arbeiten an Diablo und Starcraft nahmen die gesamte Aufmerksamkeit der Entwicklerteams in Anspruch. Also wurde das vielversprechende Konzept kurzerhand an T-HQ verkauft. In den letzten 18 Monaten versuchte die im PC-Bereich noch relativ unbekannte Software-Schmiede, aus Blizzards Vorgaben ein hochwertiges und innovatives Spiel zu machen. Wie sollte es anders sein, das Zauberwort „Echtzeit“ erobert auch langsam Bereiche, die lange aus-

schließlich rundenbasierenden Strategiespielen vorbehalten waren. Pax Imperia 2 enthält also nicht nur einen Action-Kampf, sondern das komplette Spiel ist in Echtzeit. Normalerweise läßt dadurch strategische Tiefe und Vielfalt stark nach. T-HQ benutzt hier ein paar bemerkenswerte Tricks, um wirklich nur die Vorzüge dieses Systems zu nutzen.

Auto-Verwaltung

In Pax Imperia 2 nimmt einem der Computer viele grundlegende Arbeiten ab, so daß man sich auf wesentlicheres konzentrieren kann. Kolonien errichten selbst-



Sämtliche Erfindungen unterteilen sich in einen von fünf Forschungsbereichen. Sie dürfen sich auf einige Gebiete spezialisieren.

ändig nach einem bestimmten Schema neue planetare Einrichtungen, forschen nach Technologien, erheben Steuern und bilden Agenten aus. Das komplette Tagesgeschäft ist also automatisiert und man wird nicht mit Aufgaben überfordert, die sich in Echtzeit nicht durchführen ließen. Der Spieler gibt nur weitere Schiffe und Weltraumstationen in Auftrag, legt die Forschungsziele fest, fördert bestimmte Planeten, entwirft neue Schiffe, dirigiert die Flotte und kümmert sich um Diplomatie. Über wichtige Geschehnisse wird man sofort unterrichtet, sei es

nun ein fehlgeschlagener Spionageversuch, Angebote der Gegner, entwickelte Technologien, fertiggestellte Schiffe oder Angriffe auf Flotten oder Planeten. In letztem Fall wird die Spielgeschwindigkeit auf ein Minimum reduziert, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, den Kampf selbst auszuführen.

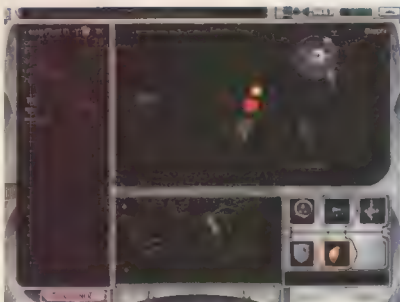
Fehlert

Der dreidimensionale Raum des Echtzeitkampfs wirkt nicht nur platt, sondern ist es auch. Hier läßt sich leider die Spielgeschwindigkeit nicht einstellen, d. h. es wird ziemlich hektisch. Für

ausgefeilte Strategien bleibt keine Zeit. Wäre auch ziemlich unfair, denn die KI ist nicht sonderlich clever. So sind die Eingriffsmöglichkeiten des Spielers relativ beschränkt. Nur selten läßt sich ein Vorteil durch überlegtes Taktieren herauschinden. Einzig und allein die Jägerstaffeln großer Trägerschiffe können effektiv befohlen werden. Spezielle Waffensysteme wie in Master of Orion 2 gibt es leider nicht. Ein rundenbasierender Kampf wäre hier wünschenswert gewesen, vor allem weil im restlichen Spiel die Zeit ohnehin angehalten wird.

Wurm Löcher

Das Universum von Pax Imperia 2 besteht aus 20 bis 100 Systemen, die jeweils über 1 bis 8 bewohnbare Trabanten verfügen. Zwischen den Systemen darf man allerdings nicht einfach durch das All fliegen, sondern ist wie in Ascendancy auf Wurm Löcher angewiesen. Somit werden die Expansionsbestrebungen für alle eingeschränkt und das Spiel besser in Balance gehalten. Durch Temperatur, Atmosphäre und Schwerkraft eignen sich die Planeten für manche Rassen besser. Multikulturelle Systeme treten aus dem Grund häufiger auf, und Konflikte sind nur eine Frage der

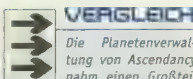


In Echtzeit kreisen die einzelnen Planeten um den zentralen Stern. Mindestens ein Wurmloch verbindet es mit anderen Systemen.

Zeit. Die eigene Rasse darf wie in Master of Orion aus mehreren vorgefertigten Entwürfen ausgewählt oder selbst erstellt werden. Für bis zu 15 Computergegner oder Mitspieler gilt das gleiche. Weil Pax Imperia 2 komplett in Echtzeit läuft, eignet es sich besonders für Mehrspieler-Gefechte, da auf die Beteiligten nie gewartet werden muß. Wie man von einem technisch zeitgemäßen Spiel erwarten darf, sind die Menüs übersichtlich und schnell zu bedienen. Optisch ist es vergleichbaren Produkten leicht überlegen. Die Sprachausgabe dient nicht der Unterhaltung,

sondern gibt dem Spieler nützliche Hinweise. Soundeffekte und Hintergrundmusik sind ganz gut gelungen und sorgen für die passende Atmosphäre. Lediglich die Videosequenzen hatten etwas zahlreicher ausfallen können.

Alexander Geltenpoh



VERGLEICH

Die Planetenverwaltung von Ascendancy nahm einen Großteil der Spielzeit in Anspruch, ohne Spannung zu bieten. In Pax Imperia 2 wird das automatisiert vom Computer übernommen. In Imperium Galactica laufen zwar Weltraumschlachten und Verwaltung ebenfalls in Echtzeit, bieten dem Spieler aber bei weitem nicht die Möglichkeiten von Pax Imperia 2. Hauptkonkurrent Master of Orion 2 schließlich besitzt durch den rundenbasierten Kampf einen enormen Vorteil bei den Gefechten. Dieses Manko kann Pax Imperia 2 fast noch durch die einfachere Verwaltung, etwas schönere Grafiken und Sounds wett machen. Auf alle Fälle ist Pax Imperia 2 sehr viel besser für Mehrspieler-Matches geeignet.

Master of Orion 2:86%
Imperium Galactica:80%
Ascendancy:70%



Wahlweise übernimmt man eine vorgefertigte Rasse oder erstellt selbst eine.



Die Waffen werden bei den Schiffsentwürfen in vier verschiedene Zonen eingeteilt.



Die Verteidigung im Orbit ist schon beseitigt, jetzt kann der Planet ohne Gefahr für die eigene Flotte bombardiert werden.



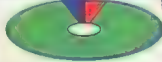
KOMMENTAR

» In fast allen Bereichen glänzt Pax Imperia 2 ohne Tadel. Der Echtzeitkampf ist jedoch ziemlich mißlungen, da hier durch überlegene Taktik nur wenig erreicht werden kann. Ansonsten bietet Pax Imperia 2 wirklich alles, was sich Strategen wünschen könnten. Besonders die intelligent automatisierte Verwaltung verdient das PC ACTION Gold. Ganz vom Thron stoßen konnte es Master of Orion 2 allerdings nicht, aber der Unterschied liegt auf der Hand: Wenn Sie gerne alles selbst machen und nicht die geringste Kleinigkeit dem Computer überlassen wollen, bleiben Sie bei MOO2. Finden Sie diesen Verwaltungsaufwand ziemlich stupide und eher belastend, sollten Sie mit Pax Imperia 2 liebäugeln. <<

| | |
|-------------------|--|
| Mindestsystem: | 486/100, 16 MBRAM, 2xCD-ROM, Win95 |
| Empfohlen: | Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM |
| Technik: | SVGA, SB |
| Multiplayer: | 2 Sp. Modem, 16 Sp. Netzwerk, Internet |
| Handbuch: | deutsch |
| CD/HD: | 300 MB/150 MB |
| Hersteller: | Bomco/T-HQ |
| Veröffentlichung: | erhältlich |
| Genre: | Strategie |

84%
Einzelspiel

89%
Multiplayer



Weltraumkolonisation in Echtzeit

Spezialisierung:
Armee
Raum-
Strategie
Wirtschaft

Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman • Strategie

KOMPLETTPAKET

Sicherlich ist der amerikanische Bürgerkrieg ein phantastischer Hintergrund für ein Strategiespiel. Allein schon die zahllosen spektakulären Schlachten und deren historische Schauplätze bieten Stoff für eine ganze Serie. Trotzdem sieht Sierra mit Civil War Generals von einer Zerstückelung des Bürgerkriegs ab.

Die berühmtesten 44 Schlachten des Sezessionskriegs wurden jeweils mit einem historischen Szenario bedacht. Der wahre General entscheidet sich natürlich lieber für eine der drei großen oder 14 kleineren Kampagnen, in denen sich die Geschichte durch besonders gute oder schlechte Leistungen des Spielers ändern lässt. In diesem Fall stehen über hundert weitere, hypothetische Szenarien zur Verfügung, eben von Kriegsbeginn bis Kriegsende. Wie es sich für eine Kampagne gehört, werden überlebende



Zu den neuen Einheiten gehören Kanonenboote, Segelschiffe, Spione, Scouts, Pioniere und sogar der Generalstab selbst.

Truppen in die nächste Mission übernehmen, die dann dementsprechend leichter fällt.

Schießen

Zu den üblichen Standardkategorien Infanterie, Kavallerie und Artillerie stoßen Pioniereinheiten, der Generalstab, Spione, Scouts und Schiffe. Ferner unterteilt sich die Artillerie weiter in schwere Artillerie, gewöhnliche Artillerie, Pferdeartillerie und Mörser. Die ungewöhnlich große Einheitenvielfalt erhöht natürlich die strategischen Möglichkeiten auf dem

Kriegsschauplatz. Trotzdem ist die Steuerung einfach gehalten. Sie müssen weder Dutzende kryptischer Icons identifizieren noch 50 verschiedene Tastaturkürzel kennen. Während Civil War Generals 2 spieltechnisch alle Forderungen des aktuellen Standards erfüllt, sind optisch diverse Mängel vorhanden. Die Grafik ist größtenteils



Mit der Iconleiste links lassen sich im Editor Karten zeichnen.



Für die neuen Divisionen benötigt man natürlich auch Gewehre.

rein zweckmäßig, lässt sich zoomen, und eine Übersichtskarte ist ebenfalls enthalten. Was fehlt, sind verschönernde Animationen. So bleibt leider auch Civil War Generals fast ausschließlich Hardcore-Strategen vorbehalten, die allerdings sogar noch mit einem Editor verwöhnt werden.

Alexander Geltenpott



KOMMENTAR

» Wer sich wirklich für den historischen Hintergrund interessiert, rundenbasierende Strategiespiele mit Tiefgang mag und bereit ist, kleinere Abstriche bei der Grafik in Kauf zu nehmen, sollte sich für Civil War Generals 2 entscheiden. Großer Pluspunkt: Der ganze amerikanische Bürgerkrieg wird behandelt. Eine Übersetzung des Spiels ist in Arbeit, womit eines der ersten eingedeutschten Strategiespiele zu diesem Thema erhältlich wäre. «

Mindestsystem: 486/66 MB RAM, 2xCD-ROM, Windows

Empfohlen: P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win 95

System: VGA 640

Multiplayer: 2 Sp., LAN, 2 Sp., TCP/IP, Modem

Handbuch: deutsch

Sprache: deutsch

Editor: RIGBY MIX/250 MIX

Preis: ca. DM 90,-

Hersteller: Sierra

Veröffentlichung: Januar

Grafik: 58%

Sound: 60%

Genre: Strategie

65%

67%

Einzelplayer

Multiplayer



» Der gesamte amerikanische Bürgerkrieg in einem Spiel «



Für bessere Übersichtlichkeit steht eine Zoom-Funktion zur Verfügung. Die Leiste unten zeigt einen Statusbericht der Kontrahenten.

Sonderangebote

| | |
|-----------------------------------|-------|
| 3 Skulls of the Totems | 20,95 |
| Acas of the Deep | 22,95 |
| Acas of the Deep Zusatz-Missionen | 18,95 |
| Adrenalin | 29,95 |
| Adrenalin 2 | 19,95 |
| Baphomets Fluch | 19,95 |
| Battle Isle 1 | 35,95 |
| Bundestage Manager | 29,95 |
| Conquest of the New World | 24,95 |
| Conquest of the New World 2 | 19,95 |
| Conquest of the New World 3 | 24,95 |
| Conquest of the New World 4 | 24,95 |
| Conquest of the New World 5 | 24,95 |
| Conquest of the New World 6 | 24,95 |
| Conquest of the New World 7 | 24,95 |
| Conquest of the New World 8 | 24,95 |
| Conquest of the New World 9 | 24,95 |
| Conquest of the New World 10 | 24,95 |
| Conquest of the New World 11 | 24,95 |
| Conquest of the New World 12 | 24,95 |
| Conquest of the New World 13 | 24,95 |
| Conquest of the New World 14 | 24,95 |
| Conquest of the New World 15 | 24,95 |
| Conquest of the New World 16 | 24,95 |
| Conquest of the New World 17 | 24,95 |
| Conquest of the New World 18 | 24,95 |
| Conquest of the New World 19 | 24,95 |
| Conquest of the New World 20 | 24,95 |

| | |
|-------------------|-------|
| Mad Tux 1+2 | 24,95 |
| Monkey Island 1+2 | 24,95 |
| Monkey Island 3 | 24,95 |
| Monkey Island 4 | 24,95 |
| Monkey Island 5 | 24,95 |
| Monkey Island 6 | 24,95 |
| Monkey Island 7 | 24,95 |
| Monkey Island 8 | 24,95 |
| Monkey Island 9 | 24,95 |
| Monkey Island 10 | 24,95 |
| Monkey Island 11 | 24,95 |
| Monkey Island 12 | 24,95 |
| Monkey Island 13 | 24,95 |
| Monkey Island 14 | 24,95 |
| Monkey Island 15 | 24,95 |
| Monkey Island 16 | 24,95 |
| Monkey Island 17 | 24,95 |
| Monkey Island 18 | 24,95 |
| Monkey Island 19 | 24,95 |
| Monkey Island 20 | 24,95 |

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

Bachler
Computersoftware

Lösungsbücher
zu allen namhaften Spielen
je 14,95,-

79,95 TOMB
RAIDER II

ANNO
1602

BLADE RUNNER

LANDS OF LORE
GOTTERDÄMMERUNG

STAR WARS
JEDI KNIGHT

F1
SIMULATION

COMMAND
CONQUER
2
Mission CD:
Vergeltungsschlag

Monkey
Island 3

LONGBOW 2

SPIELE SAMMLUNGEN

| | |
|---|-------|
| Dune: Lands of Lore Kyriaada 2, Master of Orion, F1 Grand Prix, Civilization, Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Voyager, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 2, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 3, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 4, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 5, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 6, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 7, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 8, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 9, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 10, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 11, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 12, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 13, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 14, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 15, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 16, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 17, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 18, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 19, Star Trek: Voyager: The Search for Captain Janeway 20 | 74,95 |
| Subway 2050, B17, Dogfight, Pool, Machiavelli, F1174, Sensible Golf, F1511 u.v.a. | 44,95 |
| Lollypop, Turnan 2, Winger, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Impenium, Invest, Tebrika, Logica Rings & Return of the King, Gold Games Collection | 39,95 |
| Alone in the Dark 2+3, Antioch, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Drudenreier, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a. | 39,95 |
| Too Close, Onon Burger, Baphomets Fluch, Z. Warlord, J. Alliance 2, Star General, TM, Worms & Zsasz CD, X-Wing, X-Wing: The Official Star Wars Game, X-Wing: The Official Star Wars Game 2, X-Wing: The Official Star Wars Game 3, X-Wing: The Official Star Wars Game 4, X-Wing: The Official Star Wars Game 5, X-Wing: The Official Star Wars Game 6, X-Wing: The Official Star Wars Game 7, X-Wing: The Official Star Wars Game 8, X-Wing: The Official Star Wars Game 9, X-Wing: The Official Star Wars Game 10, X-Wing: The Official Star Wars Game 11, X-Wing: The Official Star Wars Game 12, X-Wing: The Official Star Wars Game 13, X-Wing: The Official Star Wars Game 14, X-Wing: The Official Star Wars Game 15, X-Wing: The Official Star Wars Game 16, X-Wing: The Official Star Wars Game 17, X-Wing: The Official Star Wars Game 18, X-Wing: The Official Star Wars Game 19, X-Wing: The Official Star Wars Game 20 | 56,95 |

94,95

74,95

77,95

84,95

CD-ROM

| | |
|--------------------------------------|-------|
| 3-D Ultra Pinball 3 - Lost Continent | 24,95 |
| Age of Empires | 94,95 |
| Age of Empires 2 | 77,95 |
| Age of Empires 3 | 77,95 |
| Age of Empires 4 | 77,95 |
| Age of Empires 5 | 77,95 |
| Age of Empires 6 | 77,95 |
| Age of Empires 7 | 77,95 |
| Age of Empires 8 | 77,95 |
| Age of Empires 9 | 77,95 |
| Age of Empires 10 | 77,95 |
| Age of Empires 11 | 77,95 |
| Age of Empires 12 | 77,95 |
| Age of Empires 13 | 77,95 |
| Age of Empires 14 | 77,95 |
| Age of Empires 15 | 77,95 |
| Age of Empires 16 | 77,95 |
| Age of Empires 17 | 77,95 |
| Age of Empires 18 | 77,95 |
| Age of Empires 19 | 77,95 |
| Age of Empires 20 | 77,95 |

CD-ROM

| | |
|-----------------------------|-------|
| Desires | 24,95 |
| Dungeon Keeper | 24,95 |
| Dung Keeper Deeper Dungeons | 32,95 |
| Earth 2140 | 37,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 1 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 2 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 3 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 4 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 5 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 6 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 7 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 8 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 9 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 10 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 11 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 12 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 13 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 14 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 15 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 16 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 17 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 18 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 19 | 24,95 |
| Earth 2140 Mission Pack 20 | 24,95 |

CD-ROM

| | |
|----------------------------------|-------|
| Need for Speed 2 Special Edition | 24,95 |
| NHL Hockey 98 | 24,95 |
| NHL Hockey 99 | 24,95 |
| NHL Hockey 2000 | 24,95 |
| NHL Hockey 2001 | 24,95 |
| NHL Hockey 2002 | 24,95 |
| NHL Hockey 2003 | 24,95 |
| NHL Hockey 2004 | 24,95 |
| NHL Hockey 2005 | 24,95 |
| NHL Hockey 2006 | 24,95 |
| NHL Hockey 2007 | 24,95 |
| NHL Hockey 2008 | 24,95 |
| NHL Hockey 2009 | 24,95 |
| NHL Hockey 2010 | 24,95 |
| NHL Hockey 2011 | 24,95 |
| NHL Hockey 2012 | 24,95 |
| NHL Hockey 2013 | 24,95 |
| NHL Hockey 2014 | 24,95 |
| NHL Hockey 2015 | 24,95 |
| NHL Hockey 2016 | 24,95 |
| NHL Hockey 2017 | 24,95 |
| NHL Hockey 2018 | 24,95 |
| NHL Hockey 2019 | 24,95 |
| NHL Hockey 2020 | 24,95 |

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen
und Eure Bestellung
durchgeben, oder eine
Postkarte/Brief mit
Euren Wünschen an uns
schicken.

Der Versand erfolgt
dann per Nachnahme
(+ 9,90 DM) oder per
Vorkasse (+ 4,- DM).
Ab 180,- DM Bestell-
wert liefern wir
grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt
Münsterstr.98
46397 Bocholt

(02871) 183088
180637, 8631



Ständig nerven irgendwelche Interessenvertreter via Pop-Up-Fenster. Rechts daneben sehen Sie Ihr Land in der untersten Zoomstufe.

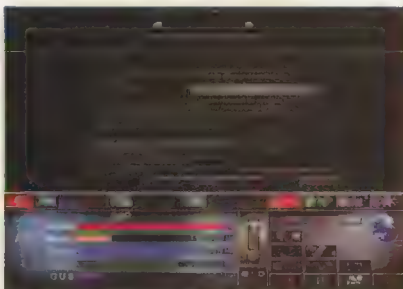
Das 3. Millennium • WiSim

DER ZEIT VORAUSS

Helmut Kohl ist ein armer Wicht! Erst lehrte er seine Bürger mühsam, den Gürtel enger zu schnallen, dann vereinte er, was zusammengehört, und jetzt erntet er dafür nur Undank. Doch Sie sind ein noch ärmerer Wicht! Sie müssen nämlich die ganze Welt vereinen...

Zu Beginn des dritten Jahrtausends ist die Welt in 31 Staaten aufgeteilt, die sich wiederum in fünf große regionale Zonen untergliedern. Am 1. Januar 2001 übernehmen Sie die politische Führung eines der fünf Mini-Staaten, der zumindest wirtschaftlich sofort nach Ihrer Pfeife tanzt. Das Ziel des Spiels ist es, innerhalb von 500 Jahren die gesamte Erde politisch zu vereinen. Dazu müssen Sie zunächst Ihren Klein-

staat auf Vordermann bringen, sich dann zum Gouverneur und schließlich zum Präsidenten aufschwingen, damit Sie global tätig werden können. Im Prinzip können Sie Ihre Allmachtsphantasien wie ein Diktator ausleben. Sie bestimmen die Gelder, die in Forschung, Militär und Industrie fließen, machen Gesetze, in denen Sie z. B. das Morgengebet erzwingen oder kurzzeitig die Geburt von weiblichen Wesen verbieten, und bau-

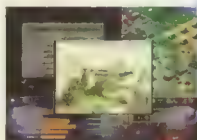


Vom Hauptmenü aus nimmt das Unheil seinen Lauf. Oben ist ein (!) Spielstand aufzurufen, ganz unten wählen Sie Ihr Startland.

en auf einer isometrischen 3D-Karte wichtige Gebäude wie den Heliogenerator oder das Neorecycling-Centrum. Zwei Haken hat die Sache: Erstens müssen Sie sich alle Jubeljahre Wahlen stellen, die Ihren Nero-Traum schnell beenden können, und zweitens läßt Sie Cryo ziemlich im Dunklen tappen, ob das, was Sie tun, auch richtig ist.

Wo bitte geht's zum Spiel?

Dummerweise wird im 3. Jahrtausend nur ein Speicherplatz und keinerlei Tutorial gewährt. Wenn Sie nach jahrelangem Herumforschen an der „Intelligenz des Wassers“ oder dem „Astrotourismus“ feststellen müssen, daß Sie sich die Jahrhunderte völlig umsonst um die Ohren gehauen haben, weil Sie den falschen Weg wählten, sind ein paar Flüche durchaus angebracht. Die Grundidee von Cryo mag brillant, die technische Umsetzung dank braver Grafik und abgefahrenem Mystiksound und trotz Klickorgie akzeptabel sein, in



Immer zum Jahreswechsel werden Videos gezeigt.



Der Arc de Triomphe in 500 Jahren. Warum nicht?

dieser Form out(post)et sich das 3. Millennium als Un-Spiel, das bei fortgeschrittener Dauer noch dazu Hardwarefresser-Allüren entwickelt. O-Ton Videoschnipsel: „Das 3. Millennium ist unnachgiebig in seiner Zukunftsvision“. Unsere sieht jedenfalls anders aus!

Christian Bigge

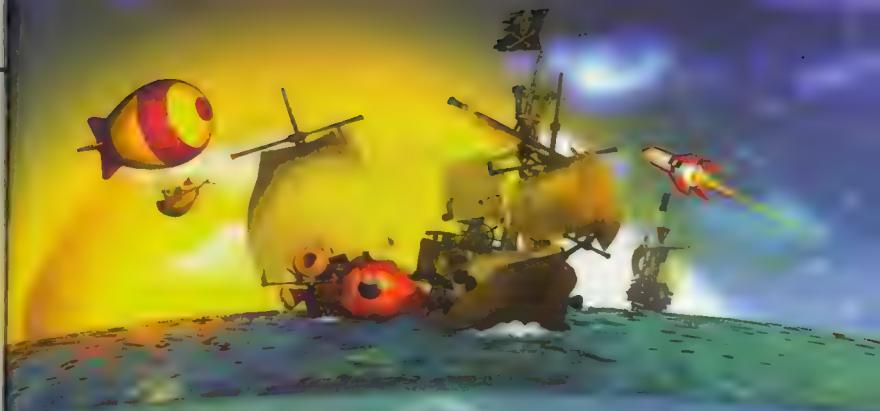


KOMMENTAR

»Jawohl, ich kapituliere! Unter meiner Führung würde dieser unserer Planet niemals binnen 500 Jahren geeint werden, falls das überhaupt funktioniert. Was dem 3. Millennium auf jeden Fall fehlt, sind Anhaltspunkte, wie es funktionieren könnte. Auf der einen Seite steht ein riesiges Instrumentarium an reizvollen Möglichkeiten, auf der anderen Seite gibt es kaum Hinweise, welche davon als nächstes sinnvoll zu nutzen wären, von Tutorials ganz zu schweigen. Daß dann lediglich ein Spielstand gespeichert werden kann, ist fast schon eine Frechheit. Nur der Irrende wird von Cryo mit Erfolg gesegnet? Nein danke, wo bleibt da der Spielspaß?«

| | |
|---|----------------------------------|
| Prozessor | P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 |
| Empfohlen | P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM |
| Technik | SVGA/SB |
| Multiplayer | keine Multiplayer-Option |
| Systeme | deutsch, englisch, französisch |
| Speicher | 642 MB / 10-55 MB |
| Hersteller | Cryo |
| Systemanforderung | erhältlich |
| Systemanforderung | 64% / 15% / 100% |
| 42% | - % |
| Finzelspiel | Multiplayer |
| » Nicht von dieser Welt, für Mystiker und Masochisten « | |

Spieleanteile:
 Action
 Rasse
 Strategie
 Wirtschaft



Das kann doch einen Seemann nicht
erschüttern...oder doch?!

Overboard!



Overboard! das psychotrockene Actionspiel mit
kniffligen Puzzles für bis zu 5 Matrosen!



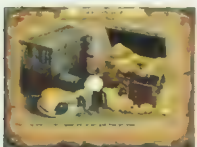
Buccaneer • Action-Adventure

HOLZBEIN

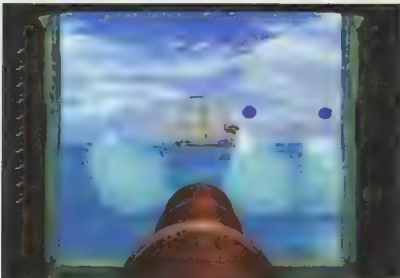
Pirates! gehört zu den erfolgreichsten und bekanntesten Spielen von Sid Meier. Seltsamerweise hat bisher keine Softwareschmiede versucht, das Spielprinzip zu kopieren und mit zeitgemäßer Technik zu veröffentlichen. Buccaneer von Mindscape/SSI befaßt sich nun mit dem karibischen Piratenzeitalter.



Auf dieser Karte der Karibik wählt man einfach mit der Maus das nächste Ziel an, und das Schiff segelt los. Dabei wird die Karte automatisch gezoomt.



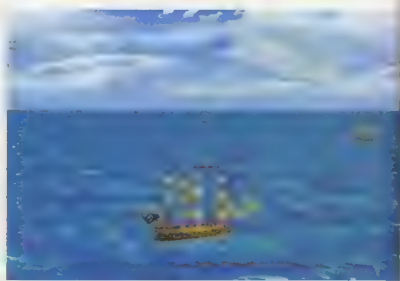
Selbst Städte können angegriffen und erobert werden. Die kompletten Vorräte der Stadt winken als fette Beute.



Um in den Seeschlachten auch richtig zielen zu können, wählt man am besten die 3D-Ansicht aus den Kanonenluken.

PC ACTION 1/98

Im Mittelpunkt steht der Seekampf. Aus einer Vogelperspektive manövriert man das Schiff geschickt um den Feind und deckt ihn mit Kanonensalven ein. Der Kamerawinkel läßt sich zwar nicht frei ändern, aber auf Tastendruck wird die Ansicht so gedreht, daß ein Gegner nach dem anderen sichtbar ist. Mit den Kanonen darf wahlweise auf Rumpf, Kanonenbänke oder Masten des Feindes gezielt werden. In der normalen Ansicht ist eine Einschätzung der Schußrichtung sehr schwierig. Es besteht jedoch die Möglichkeit, zur 3D-Ansicht aus den Kanonenluken umzublenzen. Sobald man dem feindlichen Kutter zu nahe kommt, wird automatisch geentert. Beim Gefecht auf den Decks wird man zum reinen Beobachter degradiert. Egal wie die Schlacht ausgeht, in Buccaneer können Sie keine Flotte zusammenstellen, sondern müssen sich zwischen



Vor dem Dreimaster haben die beiden Computergegner Respekt. Mit einem geschickten Manöver könnten sie ihn in die Zange nehmen.

dem gekaperten und dem eigenen Schiff entscheiden.

Abenteuerland

Die einzelnen Häfen in der Karibik dienen als Handelsplätze und Docks. Wer natürlich ständig englische Handelsschiffe versenkt, darf sich nicht wundern, wenn die Engländer am Hafeneingang das Feuer eröffnen. Für die Reisen zwischen den Städten wird eine Karte der Karibik angezeigt und ständig gezoomt. Im Spiel integriert ist außerdem eine Storyline. Es lohnt sich also, die Kneipen der Städte aufzusuchen, um dort zusätzliche Informationen zu bekommen. Allerdings ist dieser Teil ziemlich dürrig ausgefallen. Hauptsächlich geht es also nur darum, möglichst

viel Geld anzuhäufen und eventuell am Schluß des Spiels Gouverneur einer Stadt zu werden.

Alexander Gelltenpohl

KOMMENTAR



»Der Seekampf ist der einzige Teil des Spiels, der halbwegs akzeptabel umgesetzt ist. Allerdings fehlt schon hier ein Windmesser, der sofort über Richtung und Stärke Auskunft gibt. Leider ist es nicht möglich, an den Interaktionen aktiv teilzunehmen oder eine ganze Flotte zu kommandieren. Die Story des Adventures ist ziemlich eintönig und bietet kaum zusätzliche Anreize. Nur im Mehrspielermodus kann Buccaneer länger begeistern.«

| | |
|----------------|--|
| Mindestsystem: | P 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 |
| Empfehlen: | P 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 3D-Grafikkarte |
| Sound: | SVGA/3D |
| Multiplayer: | 4 Sp. LAN, Modem |
| Handlung: | deutsch |
| System: | 350 MB/25 MB |
| Hersteller: | Mindscape/SSI |
| Genre: | 80% |
| Preis: | 55% |
| Art: | Action |

45% Einzelspiel
75% Multiplayer



» Etliche Mängel zerstören die gute Grundidee

Close Combat 2? Wann erschien denn der erste Teil? Close Combat 1 wurde in Deutschland gar nicht veröffentlicht. Microsoft fürchtete wohl, das Spiel könnte indiziert werden, was dem Ruf der gesamten Firma in Deutschland natürlich geschadet hätte. Kurzerhand verzichtete der Softwaregigant auf den Verkauf des Spiels hierzulande. Close Combat 2 präsentiert die Operation aus einer nüchternen, strategischen Sicht. Das Kriegsgeschehen wird in keiner Weise verherrlicht, sondern nur objektiv und ohne genaue Details gezeigt.

Hysterie Historie

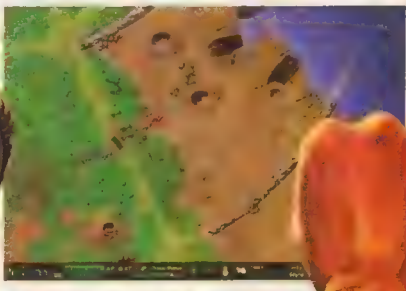
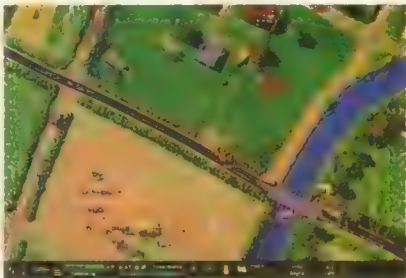
1944 sollte Marketgarden ein schnelles Ende des Krieges herbeiführen. Ziel der größten Luftlandeoperation aller Zeiten waren fünf strategisch wichtige Brücken, die hinter den feindlichen Linien eingenommen und gehalten werden sollten, bis Verstärkung

Close Combat – Die Brücke von Arnheim • Strategie

NEULAND

Operation Marketgarden gehört neben der Landung in der Normandie zu den bekanntesten Auseinandersetzungen des 2. Weltkriegs. Nicht zuletzt, weil das riskante Manöver der Alliierten schon verfilmt wurde. Fehlt also nur noch das zugehörige Echtzeitstrategiespiel von Microsoft.

eintrifft. In der Geschichte brachte die gewagte Mission den Alliierten nur mäßigen Erfolg und hohe Verluste ein. In Close Combat 2 lassen sich die einzelnen Schlachten in Szenarien oder die ganze Operation als Kampagne nachspielen. Historische Schlachten in Echtzeitstrategie? Ungewöhnlich, denn es ist viel leichter, fiktive Einheiten zu entwerfen, als vorhandene Daten realistisch umzusetzen. Die zusätzliche Ar-





VERGLEICH

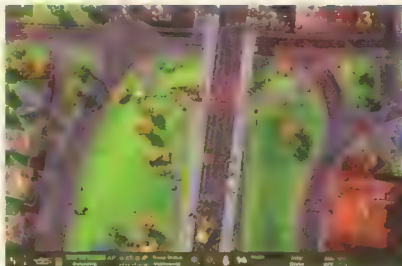
Am ehesten weist Close Combat 2 Ähnlichkeiten mit Sid Meier's Gettysburg auf. Steuerung, Ansicht und Spielweise entsprechen in etwa der gleichen Qualität, in den Punkten strategische Tiefe und Möglichkeiten des Spielers ist Close Combat 2 allerdings klar überlegen. Aus diesem Grund ist ein Vergleich mit den herkömmlichen Echtzeitstrategiespielen auch nicht angebracht. Spieltechnisch schlägt es eher in die Richtung von Warhammer - Schatten der gehörnten Ratte, das optisch aber mit den fast photorealistischen Grafiken nicht konkurrieren kann. Aus strategischer Sicht und auf den Hintergrund bezogen ist Close Combat 2 mit Panzer General 3D vergleichbar. Ersteres befaßt sich hierbei jedoch nur mit der actiongeladenen Seite einer einzigen Schlacht, während das Spiel von SSI als reines Strategiespiel den gesamten Krieg behandelt.

| | |
|------------------------------|-----|
| Panzer General 3D | 84% |
| Close Combat 2 | 82% |
| Sid Meier's Gettysburg | 81% |
| Warhammer | 79% |

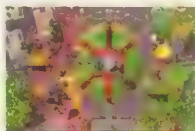
beit lohnt sich, denn die Frage „Was wäre, wenn...“ sorgt für einen zusätzlichen Motivationschub. Natürlich darf man sich frei für die Seite der Alliierten oder Deutschen entscheiden. In der Kampagne bietet Close Combat 2 sogar eine besondere Überraschung: Die einzelnen Kartenteile sind direkt miteinander verbunden. Es ist also möglich, den Gegner zurückzutreiben und ihm ins nächste Szenario nachzusetzen bzw. selbst einen taktischen Rückzug anzuordnen.

Soldatenleben

In Close Combat 2 werden keine ganzen Brigaden befehligt, son-



Schwere Geschütze und Mörser hinterlassen Krater auf der Karte. Schußwechsel werden wie durch Leuchtpurgeschosse angezeigt.



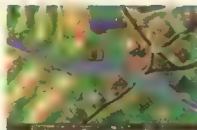
Gefechte auf engstem Raum sind die Norm in Close Combat 2.

dern einzelne Platoons. Jeder einzelne Soldat wird genau gezeigt und berechnet. Verschiedene Verwundungsgrade, Moral, Stärke, Führungseigenschaften und ethisches mehr charakterisieren jeden Uniformierten. Starker Beschuß kann schon hin und wieder zu Panik und Flucht führen. Auch ansonsten sind die Truppen recht selbständig. Sie suchen automatische Deckung und erwidern das Feuer. So läßt sich auch beobachten, wie die überlebende Mannschaft aus einem Panzerwrack klettert und hektisch zu den eigenen Reihen rennt. In der Kampagne werden Soldaten natürlich von einer Mission in die nächste übernommen. Genauso realistisch wurden die übrigen Features der Schlacht umgesetzt. Sicht- und Schußlinie, direktes und indirektes Feu-

er, Terrain, Höhenunterschiede, Rauch bzw. Nebel gehören zu den vielen kleinen Details, die Beachtung finden. Die beiliegenden Szenarien versprechen schon Spielspaß für etliche Tage. Danach können mit dem integrierten Editor eigene entworfen und vorhandene verändert werden.

Schlachtplan

Der Kriegsschauplatz wird aus der Vogelperspektive dargestellt und



Abschußziele werden mit einem einfachen Klick zugewiesen.

läßt sich trotz Auflösungen von bis zu 1.024x768 in mehreren Stufen zoomen. Bei maximaler Übersicht wirkt das Schlachtfeld wie eine militärische Landkarte und eignet sich hervorragend für strategische Planungen. Sämtliche Einheiten werden nur noch symbolisch dargestellt. Betrachtet man das Geschehen jedoch aus der Nähe, lassen sich einzelne Soldaten, Panzer, Haubitzen und Rauchwolken deutlich erkennen. Das ganze Spektakel wird passend von Soundeffekten begleitet. Close Combat 2 unterstützt natürlich auch eine Multiplayer-Option, allerdings können maximal zwei Spieler an einem Match teilnehmen.

Alexander Gettenpöth



Flammenwerfer gehören zu den stärksten Waffen gegen Infanteristen. Den Panzer oben wird es allerdings kaum stören.

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Mindestanf. | P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 |
| Empfohlen | P 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM |
| Technik | SVGA/SB |
| Multiplayer | 2 Sp LAN, 2 Sp TCP/IP, Modem |
| Handbuch | deutsch |
| CD/HD | 600 MB/45 MB |
| Hersteller | Microsoft |
| Veröffentlichung | erhältlich |
| Preis | ca. DM 100,- |



KOMMENTAR

» Allen Fans historischer Strategiespiele mit einer besonderen Vorliebe für Taktik und einen Hauch Action ist Close Combat 2 absolut zu empfehlen. Trotz der einfachen und unkomplizierten Steuerung erreicht es spielerisch eine enorme strategische Tiefe, die andere Echtzeitstrategiespiele meist vermissen lassen. Technisch entspricht es dem heutigen Stand, was man ja leider von etlichen anderen Produkten in diesem Genre nicht gerade behaupten kann. Einzig und allein Freunde actiongeladener Echtzeitstrategie sollten von einem Kauf Abstand nehmen. <<

htp
Sp
Or
Viel
loka
Inter
Spie
Atm
Gam
Com
Einf
(Bal
etc)
vorr
Mult
Stan
vorr
Info
Ge
Fra
Sie w
mach
Spei
sich
p
Mult
ohne
schr
82349
Mul
finde
13348
Mullers
Nähe
15230
Sporn
Netzwe
15890
Kunsten
Netzwe
27233
Lands
Netzwe
28751
Sagerst
33096
Marens
Netzwe
47441
Nähe
Netzwe
52345
Jost S
Netzwe
Königs
NEU
58706
Unge
78224
Ekkhar
82515
Oberma
Comput
98084
Mann
Multi
ZENTR
82349
Du
» 0242

MultiMedia Soft

Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spiel laden & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen. Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc.), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ☒ Info ☒ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
83349 DÜREN Josef Schragel Str. 50

MultiMedia Soft
finden Sie in:



13349 BERLIN
Müllerstraße 70 ☎ 030-4520392
Nähe U-Bahn/Rehberge

15230 FRANKFURT/ODER
Spornmachersgasse 1 ☎ 0335-539173
Netzwerk-Spielen im Laden

15890 EISENHUTTENSTADT
Furstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☎ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden

28757 BREMEN
Sägerstraße 44 ☎ 0421-669781

33098 PADERBORN
Martenstraße 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet

47441 MOERS
Nauer Wall 2-4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52345 DÜREN
Josef Schragel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk Spielen im Laden, Internet,
Kinder-Computerschule, Install-Service

NEU + NEU + NEU
58706 MENDEN
Unser Straße 42

78224 SINGEN
Eckehardstraße 78 ☎ 07731-181866

82515 WOLFBRATHSHAUSEN
Obermarkt 48 ☎ 08171-910660
Computer-Spielen vor Ort

99084 ERFURT
Meinbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
83349 DÜREN Josef Schragel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

CALL A GAME

- MW -

MultiMedia Vertrieb

Bestellannahme

rund um die Uhr:

Tel./ Anrufbeantworter

(030) 74680642 oder

Fax: 74680643

und im Internet:

www.shws.de/mwm

| | |
|-----------------------|-------|
| Age of Empires | 89,99 |
| Anno 1602* | 71,99 |
| Baphomets Fluch 2 | 72,99 |
| C&C Vergeltungss. | 27,99 |
| Demonworld | 66,99 |
| Dungeon K.Deeper D.* | 31,99 |
| F1 Racing Sim | 74,99 |
| Fifa '98* | 74,99 |
| Gold Games 2 | 39,99 |
| Jedi Knights | 79,99 |
| Lands of Lore 2 | 73,99 |
| Monkey Island 3 | 79,99 |
| Monopoly-Star Wars E. | 74,99 |
| NHL '98* | 69,99 |
| Red Baron 2* | 72,99 |
| Starfleet Academy* | 77,99 |
| Tomb Raider 2 | 74,99 |
| Wing Com. Prophecy* | 74,99 |

Zubehör:

Microsoft Sidewinder
Game Pad 59,99

Weitere Artikel auf Anfrage:

PC CD-Rom, Playst., Saturn
und Nintendo 64

Versandkosten:

Vorkasse: DM 6,99 (Scheck)

Nachnahme: DM 9,99

zzgl. Post-NN-Gebühr

ab DM 200,- Bestellwert im

Inland versandkostenfrei

Die Artikel mit (*) waren bei

Drucklegung noch nicht lieferbar.

Alle Preise sind angegeben in DM

incl. MwSt..

Irrtümer und Preisänderungen

vorbehalten. Es gelten unsere Allge-

meinen Geschäftsbedingungen, die

wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

Bei Annahmeverweigerung berechnen

wir DM 20,- als Unkostenpauschale !

Firma ist nicht im Handelsregister

eingetragen !

Gute Spiele...

39,95 DM

19,95 DM



0,05 DM

19,95 DM

empfohlener VK !

nüssen nicht immer
teuer sein!!!



im Handel erhältlich!!!

Herrscher der Meere • WiSim/Strategie

AUFGETAKELT

Sie mordeten, brandschatzten und plünderten, waren in der Regel geächtet, und nur wenige kannten Gnade. Dennoch gibt es kaum andere historische Gestalten, die einer solch romantischen Verklärung anheimgefallen sind – Piraten sind wieder in Mode gekommen.

Nachdem sich vor Computer- und Zeiten schon Sid Meier erfolgreich das Mythos bediente, schippen die Brüder dank Monkey Island 3, Overboard! und Herrscher der Meere augenblicklich erneut durch alle Genres. Bei HDM starten Sie im Jahre des Herrn 1540 zunächst als unbescholtener und recht mittelbarer Handelskapitän. Bevor Ihnen ein Ruf wie Donnerhall zuteil wird, muß erst das nötige Startkapital her. Also schnell eine Brigg in Auftrag gegeben und zur Erkundungstour auf einer der zehn verschiedenen Karten aufbrechen, wo bei eine Karte

den historischen Gegebenheiten entspricht und eine der Fantasy-Maps gar Aventuren nachempfunden wurde. Fan Pro läßt großen Nach und nach entdecken Ihr Schiffein Hafen, die als bald als wichtige Handelsposten dienen. Jeder Standort bietet zwei dort hergestellte Waren an und zählt für die zwei dringendsten benötigten Güter besonders hohe Preise. Damit genügend Ware von Ihren Schiffen transportiert werden kann, dürfen in den Hafen Produktionsanlagen gebaut werden, Preise für die hergestellten Waren lassen sich jedoch nicht angeben.

Die „lieben“ Nachbarn...

Je nach Schwierigkeitsgrad stellen sich bei HDM dennoch schnell erste Erfolge ein, und die Seefahrt könnte, abgesehen von ein paar Stürmen und Piratenüberfällen, wirklich



Über den Flottenaustausch-Bildschirm können Sie alle Güter zwischen Ihren Schiffen hin- und herschieben.

sehr lustig sein. Leider gibt es da aber auch noch die bösen Nachbarn. Franzosen, Spanier, Engländer und Portugiesen streiten sich schließlich um den Titel „Herrscher der Meere“. Sie haben es also mit bis zu drei Gegnern zu tun. Während Sie am Anfang gottlob meistens Ruhe vor diesen Störenfrieden haben, wird es im Spielverlauf zwangsläufig zu Konflikten kommen. Neben den typischen Hafenblockaden und diplomatischen Verwicklungen werden die meisten davon als Seegefechte ausgetragen. Während das normale Spiel rundenweise (ein Monat/Runde) abläuft, geht's jetzt in Echtzeit zur Sache. Egal ob Sie eine feindliche Flotte aufbringen oder gar eine Hafenfestung zu Kleinholz verarbeiten wollen, auf einer halbisometrischen Renderkarte müssen Sie ganz C&C-like strategisches Geschick beweisen. Dabei



Die Übersichtskarte: Mit dem Steuerrad oben in der Mitte lassen Sie die Zeit voranschreiten, wenn alle Einstellungen getätigt sind.

können jedem einzelnen Schiff verschiedene Befehle erteilt werden (Entern, Rammen oder „Weichklopfen“ mit den Kanonen), wobei zudem die Windrichtung über die Ausgangslage des Gefechts entscheidet. Richtiges Taktieren ist nicht nur möglich, sondern auch wünschenswert, denn der Schlachtensieger darf immerhin eine saftige Prise einstreichen und kann den Gegner nachhaltig schwächen.

Handschaltung contra Automatik

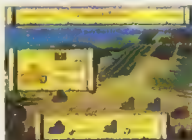
Stehen erst einmal mehrere der fünf Schiffstypen und Werften zur Verfügung, können einzelne Schuppen problemlos zu Flottenverbänden vereint werden. Je nach Ausstattung dürfen Sie diesen dann auch bestimmte Aufträge zuweisen. Eine Handelsflotte würde sich z. B. selbständig eine gewinnversprechende Route suchen, Mannschaft anheuern, Waren ver-



kaufen und sogar Schiffe ggfs. reparieren. Der Nachteil: Sie können einer automatisierten Flotte keine Routen vorgeben und haben danach auch kaum mehr Kontrolle über die zu erwartenden Gewinne. Häufiger passierte es sogar im Test, daß die Automatik bei der Mannschaft sparte und das Programm mit der Nachricht nervte, daß ein Schifflein manövrierfähig auf hoher See vor sich hindümpelte. Ärgerlich! Besser funktionieren die Anweisungen Kriegsflotte oder Piratenflotte. Bei ersterem Auftrag suchen sich Ihre Kapitäne eigenständig eine lohnenswerte Hafenfestung zur Übernahme aus, eine Piratenflotte muß zunächst einmal eine solch dunkle Gestalt anheuern und geht dann eigenständig auf Beutezug. Die Alternative zur Automatik bedeutet Handarbeit, diese läßt HDM im fortgeschrittenen Stadium aber unweigerlich zur Klick-



Jederzeit sind zahllose Statistiken und Vergleichstabellen abrufbar.



In den Häfen können Sie Produktionsanlagen errichten.

orgie mutieren, da ständig Meldungen einlaufen, auf die Sie mit einer Aktion reagieren müssen. Schade, denn eigentlich steckte Attie besonders viel Arbeit in Details. Die Meeresströmungen entsprechen den genauen Bedingungen der damaligen Zeit und können von Ihren Schaluppen auch gut genutzt werden, wenn Sie diese bei der Routenplanung von Hand berücksichtigen.

Nagerorgie

Die Präsentation von HDM ist WiSi-zweckmäßig, die gerenderten Gefechts-Bildschirme stechen positiv hervor. Die oft gleichen Sprachsamples der Meldungen nerven mit der Zeit, lassen sich aber abschalten. Bei den Warenaustausch-Bildschirmen hätte man sich etwas weniger „Mausarbeit“ gewünscht, eine bessere Alternativlösung scheint es in diesem Genre aber wohl tatsächlich nicht zu geben. HDM gelingt es durchaus, Atmos-



DIE SCHIFFE

Schnellsegler für Kaper- und Geleitedienst. Perfekt zur Aufklärung.

Besatzung:10 bis 70 Mann
Max. Kanonen:6
Laderaum:100 Tonnen
Geschwindigkeit:13 sm/h
Max. Leckanzahl:4 Lecks



Reines Handelsschiff. Von den Holländern entwickelt.

Besatzung:10 bis 250 Mann
Max. Kanonen:6
Laderaum:370 Tonnen
Geschwindigkeit:7 sm/h
Max. Leckanzahl:6 Lecks



„Kleine“ Fregatte. Gut für Aufklärungs-, Kurier-, Patrouillen- und Geleitaufgaben.

Besatzung:15 bis 150 Mann
Max. Kanonen:16
Laderaum:200 Tonnen
Geschwindigkeit:11 sm/h
Max. Leckanzahl:5 Lecks



Schnelles Kriegsschiff. Gut zum Geleitschutz und zur Piratenbekämpfung.

Besatzung:20 bis 250 Mann
Max. Kanonen:24
Laderaum:370 Tonnen
Geschwindigkeit:10 sm/h
Max. Leckanzahl:6 Lecks



Riesiger Allrounder. Sehr großer Laderaum und große Wehrhaftigkeit.

Besatzung:30 bis 320 Mann
Max. Kanonen:32
Laderaum:680 Tonnen
Geschwindigkeit:8 sm/h
Max. Leckanzahl:8 Lecks



phäre zu erzeugen, die jedoch von den angesprochenen Unzulänglichkeiten getrübt wird. Durch die Optionsvielfalt und das für eine WiSim abwechslungsreiche Game-

play kommt aber dennoch Freude auf, auch wenn man sich bei einigen Spielelementen noch mehr Tiefgang gewünscht hätte.

Christian Bigge

VERGLEICH

Allen Vergleichsspielen ist das historische Szenario gemein, bei

Elisabeth verdienen Sie sich Ihre Brötchen zudem ebenfalls mit der Seefahrt. Sowohl die Präsentation als auch die diplomatischen Möglichkeiten sind dort aber deutlicher ausgeprägt. Die Fugger 2 und Vermeer sind linearer aufgebaut und bieten insgesamt weniger Handlungsmöglichkeiten. Der große Motivations-Pluspunkt von HDM sind – wenn auch WiSim-untypisch – die Echtzeit-Seegefechte.

Elisabeth I. (abgewertet)79%
Herrscher der Meere71%
Die Fugger 2 (abgewertet)68%
Vermeer (abgewertet)67%

KOMMENTAR

Was für eine verpaßte Chance! Der Herrscher der Meere hätte mit ein wenig mehr Feintuning durchaus in höhere Wertungsregionen segeln können, doch leider wurde an der Takelage gespart. Historische Genauigkeit, ein an sich ausreichend abwechslungsreiches Betätigungsfeld und der spaßige Seekampf bringen zunächst das Piratenblut in längst vergessen geglaubte Wallungen. Aufgrund der nicht vorhandenen Preisgestaltung und fehlender Kontrolle über die automatisierten Flotten läuft die Motivationskurve im Spielverlauf dann aber auf Grund. Jetzt steht eine unliebsame Entscheidung an: Entweder wird eine zermürbende Klickorgie (Flottensteuerung von Hand) oder Mißerfolge bei Teilszenen (Automatik ist aktiv) in Kauf genommen. In dieser Form verspricht der Herrscher der Meere nur hartgesotteneren Wirtschaftskapitänen Asyl, diese werden aber dennoch ihren Spaß haben.

Mindestsystem: 486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM

Empfohlen: Pentium 120, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

Technik: SVGA/SB

Multiplayer: 4 Spieler an einem PC

Handbuch: deutsch

Scripter: deutsch

Größe: 551 MB, 30-110 MB

Medium: CD, DM 90,-

Hersteller: Attic

Veröffentlichung: Ende November

Werte: 60%

65%

WiSim

70%
Einzelspiel

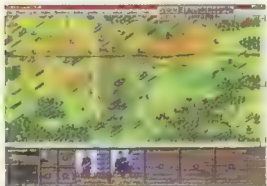
90%
Multiplayer

Spieleintiefe
Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» WiSim mit einigen „Lecks“. Bedingt empfehlenswert! «

Die Große Schlacht von Bullrun

Kein geschichtlicher Hintergrund muß so oft als Story für Strategiespiele erhalten wie der amerikanische Bürgerkrieg – nicht gerade erbauend für die Genrefans hierzulande.



Bullrun steuert sich wie die anderen Teile der Serie größtenteils mit über 20 Icons.

Shiloh, Gettysburg, Bullrun – Die Große Schlacht auf bekannten Kriegsschauplätzen geht weiter. Wie die anderen Teile der Serie kränkt auch Bullrun an den gleichen Unzulänglichkeiten. Sicherlich ist die historisch akkurate Aufbereitung des Stoffs lobenswert, was aber nicht sonderlich viel hilft, wenn das präsentierte Resultat nicht viel anschaulicher ist als ein Geschichtsbuch. Das Spiel ist viel zu komplex. Abgesehen von wenigen Hardcore-Strategen ist niemand mehr bereit, 70 Seiten Anleitung durchzulesen, um ein Spiel überhaupt sinnvoll zu beginnen und sich durch den Icon-Ödchangel klicken zu können. Die zwei Grafikmodi werfen ebenso das bereits bekannte Problem auf. Die 3D-Ansichten eignen sich nicht für taktische Planungen,

während die übersichtliche 2D-Variante höchstens den Grafikstandards von vor drei Jahren entspricht. Einzig und allein die authentische Hintergrundmusik von Bobby Horton läßt ein bißchen Bürgerkriegsstimmung aufkommen. Bullrun kann man wirklich nur absoluten Fans der Serie oder Historikern empfehlen.

Alexander Geltenpoh

Systemanforderungen:

- Benutzer: P160, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, Win95
- Empfehlung: P200, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, Win95
- Minimale: P133, 4 MB RAM
- Maximale: 2 Sp., LAN 2 Sp., TCP/IP, Modem
- Hardware: Deutsch, Spanisch, Englisch
- CD-ROM: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 11x, 12x, 13x, 14x, 15x, 16x, 17x, 18x, 19x, 20x, 21x, 22x, 23x, 24x, 25x, 26x, 27x, 28x, 29x, 30x, 31x, 32x, 33x, 34x, 35x, 36x, 37x, 38x, 39x, 40x, 41x, 42x, 43x, 44x, 45x, 46x, 47x, 48x, 49x, 50x, 51x, 52x, 53x, 54x, 55x, 56x, 57x, 58x, 59x, 60x, 61x, 62x, 63x, 64x, 65x, 66x, 67x, 68x, 69x, 70x, 71x, 72x, 73x, 74x, 75x, 76x, 77x, 78x, 79x, 80x, 81x, 82x, 83x, 84x, 85x, 86x, 87x, 88x, 89x, 90x, 91x, 92x, 93x, 94x, 95x, 96x, 97x, 98x, 99x, 100x
- Hersteller: Empire Interactive
- Vertriebsweg: Einzelhandel, Mehrfachweg
- Genre: Strategie
- Einzelkessel: 51%
- Multiplayer: 56%

51% 56%

Für Genrepuristen und Fans der Serie

Puzz3D CD

Puzzeln ohne verlorene Teile – das und noch viel mehr ermöglicht Ihnen Hasbros 3D-Puzzle der Pariser Kathedrale Notre Dame.



Notre Dame nimmt Gestalt an: Auf dem „Bauplatz“ fügen Sie fertige Teilabschnitte zum 3D-Modell zusammen.

Lassen Sie sich in einen virtuellen Raum entführen, der Ihnen die besten „Arbeitsbedingungen“ für Ihr Hobby schafft: Auf einem runden Tisch sind die Puzzle-Teile verstreut, und für das fertige Kunstwerk steht schon ein separater „Bauplatz“ bereit. Nachdem Sie die einzelnen Teile geordnet haben, können Sie zusammengehörige Komplexe in Kästchen ablegen und so für mehr Übersicht sorgen. Nach Vollendung eines Bauabschnitts stehen Ihnen auf Wunsch historische Hintergrundinformationen in Wort und Bild zur Verfügung. Sie können zwischen vier Schwierigkeitsgraden wählen, die sich nicht nur in der Anzahl der verwendeten Puzzleteile (zwischen 138 und 919) unterscheiden, sondern auch in deren Anordnung auf dem Spieltisch und im Endergebnis. Wenn Sie den Bau von Notre Dame abgeschlossen haben, erhalten Sie nämlich einen Schlüssel, der Ihnen in der folgenden, wieder-

um mit kleinen Denkspielen angereicherten Quicktime VR-Sequenz den Zugang zu verschiedenen Bereichen der Kathedrale erlaubt. Nur wenn Sie das Spiel im höchsten Schwierigkeitsgrad gemeistert haben, dürfen Sie ganz Notre Dame besichtigen und treffen dabei u. a. auch auf Esmeralda, die Geliebte des Glöckners.

Herbert Aichinger

Systemanforderungen:

- Benutzer: 486/66, 6 MB RAM, 2x CD-ROM, Win95
- Empfehlung: P200, 12 MB RAM, 4x CD-ROM
- Minimale: P133, 4 MB RAM
- Maximale: keine Maximalvorgaben
- Hardware: Deutsch, Spanisch, Englisch
- CD-ROM: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 11x, 12x, 13x, 14x, 15x, 16x, 17x, 18x, 19x, 20x, 21x, 22x, 23x, 24x, 25x, 26x, 27x, 28x, 29x, 30x, 31x, 32x, 33x, 34x, 35x, 36x, 37x, 38x, 39x, 40x, 41x, 42x, 43x, 44x, 45x, 46x, 47x, 48x, 49x, 50x, 51x, 52x, 53x, 54x, 55x, 56x, 57x, 58x, 59x, 60x, 61x, 62x, 63x, 64x, 65x, 66x, 67x, 68x, 69x, 70x, 71x, 72x, 73x, 74x, 75x, 76x, 77x, 78x, 79x, 80x, 81x, 82x, 83x, 84x, 85x, 86x, 87x, 88x, 89x, 90x, 91x, 92x, 93x, 94x, 95x, 96x, 97x, 98x, 99x, 100x
- Hersteller: Empire Interactive
- Vertriebsweg: Einzelhandel, Mehrfachweg
- Genre: Strategie
- Einzelkessel: 69%
- Multiplayer: -%

69% - %

Quasimodo hätte seine Freude dran

Steel Panthers 3

Der 3. Teil der Steel Panthers-Serie bietet Realismus pur. Die militärische Simulation behandelt die wichtigsten Kriege der letzten 60 Jahre.



Die russischen T-72-Panzer schnitten im Kampf ziemlich schlecht ab.

Inhaltlich beginnt Steel Panthers 3 mit dem 2. Weltkrieg 1939. Um auch die modernsten Waffensysteme und Prototypen vorzustellen, wurden zwei hypothetische Konflikte in den Jahren 1998 und 1999 angesiedelt. Der gesamte Zeitraum dazwischen ist aus militärischer Sicht akkurat in unzähligen Missionen und sechs Kampagnen festgehalten. Modernes, konventionelles Kriegsgerät von über 40 Nationen wurde realistisch eingebunden. Ähnliches gilt für die Ausführung der einzelnen Gefechte. Steel Panthers 3 ist sogar noch eine Spur wirklichkeitsnäher als der Vorgänger, von dem das US-Militär damals einige tausend Stück als Trainingssoftware eingekauft hat! Soldaten legen anscheinend

nicht viel Wert auf gute Grafik und Soundeffekte. In dieser Beziehung hat sich nämlich seit dem Vorgänger nichts getan, es wird sogar exakt die gleiche Engine verwendet. Deswegen eignet sich Steel Panthers 3 auch nicht für gewöhnliche Zivilisten.

Alexander Geltenpoh

Systemanforderungen:

- Benutzer: 486/66, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, DOS
- Empfehlung: P233, 16 MB RAM, 2x CD-ROM
- Minimale: VGA, SB
- Maximale: 2 Sp., LAN 2 Sp., TCP/IP, Modem
- Hardware: Englisch, Spanisch, Englisch
- CD-ROM: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 11x, 12x, 13x, 14x, 15x, 16x, 17x, 18x, 19x, 20x, 21x, 22x, 23x, 24x, 25x, 26x, 27x, 28x, 29x, 30x, 31x, 32x, 33x, 34x, 35x, 36x, 37x, 38x, 39x, 40x, 41x, 42x, 43x, 44x, 45x, 46x, 47x, 48x, 49x, 50x, 51x, 52x, 53x, 54x, 55x, 56x, 57x, 58x, 59x, 60x, 61x, 62x, 63x, 64x, 65x, 66x, 67x, 68x, 69x, 70x, 71x, 72x, 73x, 74x, 75x, 76x, 77x, 78x, 79x, 80x, 81x, 82x, 83x, 84x, 85x, 86x, 87x, 88x, 89x, 90x, 91x, 92x, 93x, 94x, 95x, 96x, 97x, 98x, 99x, 100x
- Hersteller: Empire Interactive
- Vertriebsweg: Einzelhandel, Mehrfachweg
- Genre: Strategie
- Einzelkessel: 61%
- Multiplayer: 66%

61% 66%

Trainingssoftware für echte Soldaten

Longbow 2 • Simulation

PROFI - SIM

Schon AH-64D Longbow galt unter Helikopter-Piloten als einzig wahre Simulation eines Rotorflüglers.

Electronic Arts' erste Heli-Sim bot ein realistisches Flugmodell und eine Unmenge von Missionen, die mit dem Add-On Flashpoint Korea ihren Höhepunkt fanden. Was Anfang des Jahres noch als weitere Zusatz-CD durch die Gerüchteküche schwappte, hatte auf der diesjährigen E3 in Atlanta einen strahlenden Auftritt. Longbow 2 ist ein von Grund auf neu designter Simulator, in dem Origin Skunkworks unter der Leitung von Andy Hollis viele tausend Kundenwünsche berücksichtigt hat.

Die hauptsächlichsten Verbesserungen liegen in der Grafik-Engine, dem Kampagnensystem und dem Multiplayer-Spiel. Neu ist die Möglichkeit, neben dem AH-64D-Kampfhubschrauber Scout-Flüge mit dem Kiowa Warrior und Truppentransporten mit einem Black Hawk zu fliegen. Neben Trainings-Einheiten, Einzel-Aufträgen und einem Missions-Generator bilden zwei Kampagnen das Herzstück der Simula-

tion. Um einen finden Sie sich in einem Konflikt in der Region um Aserbaidschan, Iran und Irak wieder, zum anderen durchleben Sie die Karriere eines Piloten am Hubschrauber-Trainingszentrum in Ft. Irvine, Kalifornien. Dort werden wiederum die Szenarien „Blau gegen Rot“ und „Blau gegen Blau“ ausgetragen. In ersterem kämpfen Sie gegen Material und Doktrin der ehemaligen Warschauer

Pakt-Staaten, das zweite Unternehmen läßt US-amerikanische Waffensysteme und Taktiken gegeneinander antreten.

Grafisches Schauspiel

Die Optik hat sich dank der gebotenen 3D-Beschleunigung enorm verbessert, wobei die Glide-Version der Direct 3D-Option in Sachen Schnelligkeit und Detailreichtum überlegen ist. Die Landschaften sind sehr gut gerendert, und besonders die Topografie mit ausprägen Hügeln und Tälern kann gefallen. Was allerdings immer noch fehlt, ist die Berücksichtigung von Vegetation. Das schmerzt besonders, da sich die Fähigkeiten eines Kampfhubschraubers gerade im Niedrigflug und bei der Nutzung von Deckungsmöglichkeiten entfalten. So schweben die Einsatzstaffeln über wellige Oberflächen dahin, die zwar texturiert sind, aber eindeutig zu kahl wirken. Was bei Jet-Simulationen, die hauptsächlich in großen Flughöhen ihren Einsatz finden, weniger Bedeutung hat, nagt am Realitätsgrad einer Hubschrauber-Umsetzung. Dagegen gehören die echtzeitgerenderten Modelle der drei Helikopter sowie aller anderen Militäreinheiten zum besten, was derzeit bestaunt werden darf. Gerade im Zusammenhang mit dem Lightsourcing-System ergibt sich ein verblüffend realistisches Bild. Besonders die Nachtmissionen geraten zu spektakulären Ereignissen. Wenn z. B. eine Salve Raketen ihren Weg nimmt, tauchen die Abgasstrahlen den Rumpf des Longbow in ein unwirkliches Licht, illuminieren auf ihrem Flug die Umgebung und treffen in einem schaurig-schönen Lichtkranz das Ziel. Zusätzlich bringt das virtuelle Cockpit ein neues Realitätsempfinden, und dank der in diesem Modus gut lesbaren Instrumente ist die 2D-Optik eine Performance-Frage.

Komplexe Zusammenhänge

Die neue Grafik-Engine ist das Kernstück des Kampagnensystems, das die neue, tiefere Steuerung, Origin



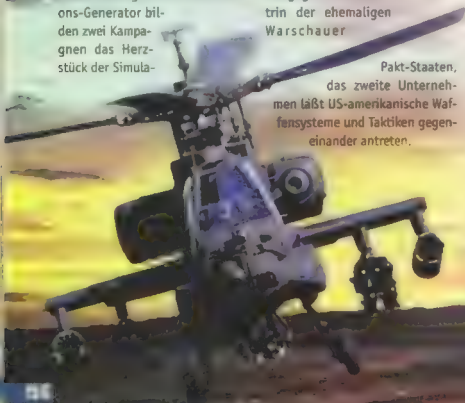
Feuerspektakel: In einer Senke nimmt der Longbow eine feindliche Stellung unter Beschuß.

Skunkworks hat ein System geschaffen, das jeden Aspekt des Bodenkrieges entlang einer 50 km langen Frontlinie berücksichtigt und in den Ablauf des Spiels mit einbezieht. Die Aserbaidschan-Kampagne läßt sich dadurch beliebig oft spielen, ohne sich im Detail zu wiederholen. Um den Spieler aber durch das Geschehen zu führen, gibt es einige festgesetzte

**VERGLEICH**

Der neue Longbow ist ein beeindruckender Simulator des modernen Hubschrauberkampfes. Er sammelt seine Pluspunkte durch faszinierende 3D-Beschleunigung, Multiplayer-Option und hohen Wiederspielwert. Im Gegensatz zu Comanche 3 müssen Spielerfolge jedoch durch reichlich Übung erkauft werden. Die Genre-Referent behält ihren Thron zudem durch die packendere Atmosphäre und die abwechslungsreichere Optik.

| | |
|-------------------------------------|-----------------------|
| Comanche 3 |90% |
| Longbow 2 |89% |
| Das Hexagon Kartell... (abgemessen) | 82% |
| AH-64D Longbow Gold (abgemessen) | 79% |
| Hind |(abgemessen) 70% |





Im Black Hawk transportieren Sie Bodentruppen. Das Zielgebiet wird dabei mit den Maschinengewehren an den Türen gesichert.



Ereignisse, die bei bestimmten Voraussetzungen eintreten. Zu Beginn starten Sie als ein unbeschriebenes Blatt der Militärmaschinerie und sind verantwortlich für die Koordination von vier Einsatzflügen je Mission, wovon Sie einen nach Wahl selbst fliegen müssen. Dabei kommen alle drei Hubschraubertypen mit Angriffs-, Aufklärungs- und Transportflügen zum Einsatz. Mit dem komplexen Missions-Planer können die vorgeschlagenen Routen, die Bewaffnung und die Ladung geändert sowie der Aktions-Zeitpunkt festgelegt werden. Besondere Bedeutung kommt der Aufklärung zu, ohne die gegnerische Stellungen nur ungefähr bekannt sind. Die Missionen werden von den aus dem Vorgänger bekannten Nachrichtenvideos unterbrochen, die Sie über den Verlauf der Gefechte in Kenntnis setzen. Die Frontlinie wagt je nach Erfolg hin und her,

und die Szenarien erfordern sorgfältigen Umgang mit Material-Resourcen und Kampfmitteln. Neben den Kampagnen bietet Longbow 2 acht Einzel-Missionen und einen parametrigesteuerten Missions-Generator. Hörst sich alles kompliziert an? Ist es auch. Dafür sind die Trainings-Einheiten, die für jeden der Helikopter zur Verfügung stehen, interaktiv aufgebaut. Ein Tutor begleitet Sie per Sprachausgabe, läßt Gehörtes sofort umsetzen und kontrolliert Ihre Aktionen auf Richtigkeit. Trotzdem ist es eine Geduldssprüfung, bis man die Maschinen beherrscht.

Multiplayer-Eldorado

Die dritte Errungenschaft ist der Multiplayer-Support. In Longbow 2 können Sie via Netzwerk mit drei Mitspielern in die Lüfte steigen, das Internetspiel hingegen steht nur zu zweit zur Verfügung. Ein besonderer Reiz liegt darin, daß in



Während der nächtlichen Einsätze zeigt die 3D-beschleunigte Grafik mit der Lichtquellen-Berechnung ihre ganze Pracht.



allen Hubschraubern wahlweise die Position des Piloten oder des Schützen übernommen werden kann – besonders im Black Hawk, der an den geöffneten Ladetüren je ein Maschinengewehr besitzt, ein besonderer Spaß. Daß im Multiplayerbetrieb neben Death-match-Modi auch kooperative Kampagnen gespielt und abge-

speichert werden können, ist ebenfalls noch nicht dagewesen. Ob nun zu zweit an Bord eines Helikopters oder zusammen in der Staffel, alle Variationen sind möglich. Die Fans werden es danken.

Christian Müller



KOMMENTAR

» Nicht nur an die Hardware, sondern auch an Sie als Spieler werden hohe Anforderungen gestellt. Ein konsequenter Wille und ein Schuß Durchhaltevermögen, sich intensiv mit der Flugsteuerung und der Cockpit-Bedienung auseinanderzusetzen, sind in jedem Fall nötig, um seine Freude an Longbow 2 zu haben. Aber dann... Der gekonnte Einsatz des Missionsplaners erfordert zudem taktisches Geschick. Für dessen komplexe Optionen können Sie sich aber Zeit lassen, denn auch in der Voreinstellung lassen sich die Kampagnen gut bewältigen. Longbow 2 macht es einem nicht leicht. Neueinsteiger mag es sogar abschrecken, da schnelle Erfolgserlebnisse ausbleiben und sich auch die Motivation durch die militärisch-sachliche Präsentation in Grenzen hält. Wer sich trotzdem auf Longbow 2 einläßt, das trockene Air Force-Outfit nicht scheut und über entsprechende Hardware verfügt, erhält ein tolles Simulationspaket, das für lange Zeit Beschäftigung bietet. Allein die Feuergefechte während der Nachtmissionen sind schon ein fantastisches Schauspiel. «

PC ACTION PRÜFSTAND

Longbow 2 ist eine High End-Simulation, die nach High End-Hardware schreit. Vernünftig und ohne große Abstriche spielbar wird es erst ab einem P200 MIT Voodoo-Beschleuniger. Ohne spezielle 3D-Hardware sollte es schon ein kräftiges Pentium 2-System sein, und auch dann müssen Sie auf einige Grafikeffekte verzichten.

| 1 - wenige Details | 2 - mittlere Details | 3 - alle Details |
|---|----------------------------|------------------|
| | | |
| Rechner/Konfiguration | | |
| SVGA, 640x480, 65.000 Farben | | |
| 1-P 133, 16 MB, 2 MB Elsa Winner | kaum spielbar | |
| 2-P 166, 32 MB, 4 MB Matrox Mystique | gerade noch spielbar | |
| 3-P 200 MMX, 4 MB Matrox Mystique, Monster 3D | gut spielbar | |

| | |
|-------------------|---|
| Mindestsystem: | P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win 95 |
| Empfohlen: | P 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 3Dfx |
| Technik: | SVGA, Direct 3D, 3Dfx/SB, General Midi |
| Multiplayer: | 4 Sp., LAN, 2 Sp., TCP/IP, Modem, seriell |
| Handbuch: | deutsch |
| CD/DVD: | CD/HD: 205 MB/150-500 MB |
| Hersteller: | Origin Skunkworks/Electronic Arts |
| Veröffentlichung: | Dezember |
| Preis: | ca. DM 100,- |



» Top! Anspruchsvoll für Mensch und Maschine «

Die digitalen Lüfte werden derzeit vom neuen Wunder-Jet, der F-22 von Lockheed Martin, beherrscht. Neben Interactive Magic und DID schickt NovaLogic nun bereits seinen zweiten F-22-Simulator in das Himmels-Duell.

F-22 Raptor • Simulation

STÄHLERNE ADLER

NOVA LOGIC COMPLETE PRESS (EASY TO BUY) NOVA LOGIC



Typisch NovaLogic: Auch F-22 Raptor ist ohne 3D-Beschleunigung ein Augenweide bei annehmbaren Hardwarevoraussetzungen.

F-22 Raptor ist NovaLogics erste native Windows 95-Simulation. Der Kampagnen-Modus verlegt fünf Einsatzgebiete nach Angola, Saudi Arabien, Jordanien, Kolumbien und bei Mursansk. Die 46 Missionen finden zu unterschiedlichen Tages- und Nachtzeiten statt. Was von den Entwicklern als dynamisches Kampagnensystem bezeichnet wird, ist im Vergleich zu anderen Simulatoren aber eher nur halbdyna-

misch zu nennen. Alle Missionen entspringen einem Script, das zwar erfolgsabhängig manche Ziele verändert, aber dennoch nur vom eigenen Einsatz beeinflusst wird. Ereignisse am Boden und auf See werden in den Kampagnenverlauf nicht mit einbezogen. Dafür zieht sich aber eine zusammenhängende Story durch das Geschehen, und bei guten Erfolgen zieht die Pilotenbrust als bald reichliches Ordens-Lametta.

Fehlgeschlagene Missionen dürfen ohne Prestigeverlust jederzeit wiederholt werden. Für Schnelentschlossene bieten sich 25 Einzelmissionen an, wovon die ersten fünf als Flugschule dienen sollen. Überhaupt bleibt NovaLogic seiner Linie treu, Simulatoren einer breiten Spieler-Basis schmackhaft zu machen. Als Indiz dafür dient zum Beispiel die Fun-Option, mit der die F-22 weit über das zulässige Gesamtgewicht mit Bordwaffen aufgefüllt werden kann. Dadurch wird Raptor natürlich zwar nicht gleich zu einem Arcadespiel à la Afterburner, mag aber in den Händen eines Hardcore-Piloten an Glaubwürdigkeit verlieren. Auch einige Abstriche in Bezug auf den realistischen Piloten-Alltag in einer F-22 unterstreichen dies. Stealth-Eigenschaften kommen beispielsweise überhaupt nicht zum Tragen, und die Zusammenarbeit mit den AWACS-Maschinen ist nur von passiver Natur, indem das eigene Radar einseitige Updates erhält. Gut gelungen ist NovaLogics Umsetzung des Schadenssystems, das oft für die eine oder andere Herausforderung sorgt. In Raptor kann es passieren, daß Sie durch einen Treffer den Kontakt zu Ihrem AWACS-Aufklärer verlieren, die Luft-

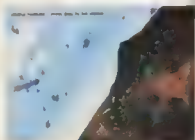
bremse sich verabschiedet, die Triebwerke nur noch 40% Leistung bringen, die MFDs schwarz werden oder einfach „nur“ das Fahrwerk klemmt.

Software-Rendering

Gegenüber dem Vorgänger F-22 Lightning 2 treten Verbesserungen im Bereich der Grafikdetails, der Kampagnen-KI und dem Flugmodell zutage. Die Wolken wirken nun realistischer, und den 3D-Objekten wurden reichlich Texturen spendiert. Durch Software-Rendering und MMX-Unterstützung erscheinen Land-



Der eigene Stützpunkt wirkt aus der Luft ziemlich spartanisch.

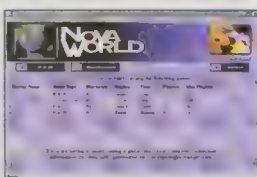


Mit der Bordkanone lassen sich am leichtesten Bomber treffen.



NOVAWORLD

Neben dem unvoreilhaftesten Netzwerk-Spiel (jeder Teilnehmer benötigt eine Vollversions-CD im Laufwerk, eine Client-Lösung gibt es nicht) eröffnet NovaLogic mit Raptor seinen kostenfreien Internet-Server Novaworld. Dort stehen mit Deathmatch und Raptor Air War (RAW) jedem Käufer mit Internetanschluß zwei Spielarten zur Verfügung. Erstere folgt den "Jeder gegen jeden"-Regeln: RAW weist jeden Mitspieler einer Partei zu, die ihre Basis gegen Angriffe zu verteidigen hat. Dabei können Sie wählen, ob Sie als Abfangjäger oder Bomberpilot fungieren wollen. NovaLogic hält Internetspiele mit bis zu 128 Teilnehmern für möglich. Während unserer Tests trafen wir aber selten mit mehr als 30 anderen Piloten zusammen. Sie müssen aber schon eine gute Internetverbindung in die USA erwischen, um vernünftige Ergebnisse zu erzielen. Dann aber macht es einen Heidenspaß – großes Lob an NovaLogic für dieses Angebot.



heed Martin beigetragen. Deren Fachleute haben die Stimmigkeit der aerodynamischen Verhaltensweisen geprüft.

Cockpit- und Soundschwächen

F-22 Raptor kann für 16 MB-Rechner und solche ohne MMX-Befehle durch Texturen- und RAM-Optionen angepaßt werden. Damit wird Raptor vor allem für jene interessant, die noch keinen 3D-Beschleuniger ihr eigen nennen. Ein wirklicher optischer Schwachpunkt ist sicherlich das virtuelle Cockpit, das zwar schnell und einigermaßen flüssig dem Blick des Piloten folgt, die Instrumententafel liefert dann aber kaum noch vernünftig lesbare Informationen. In Sachen Sound bietet NovaLogic zwar den Dolby Surround-Standard, aber neben der ohnehin vernachlässigbaren Musiksuntermalung wenig Hervorhebenswertes. Die Cockpit-Kommunikation ist zwar abwechslungsreich und nimmt auch das eine oder andere Mal auf den Fortgang der Story Rücksicht, aber die Sprachsamples wirken ziem-

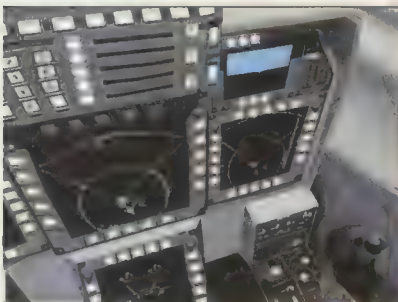


VERGLEICH

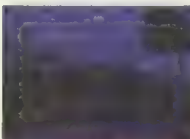
NovaLogic gelingt mit F-22 Raptor die Gratwanderung zwischen Simulation und Actionspiel und gehört damit zu den besseren Vertretern. Gegenüber Genre-Primus F-22 ADF jedoch zeigt der Raptor in allen Bereichen etwas gestützte Schwingen. Dafür bietet er ein bisher einmaliges Internetspiel.

| | |
|----------------------------------|-----|
| F-22 ADF | 88% |
| F-22 Raptor | 82% |
| Joint Strike Fighter | 82% |
| F-22 Lightning 2 (abgewertet) .. | 76% |
| Jetfighter 3 (abgewertet) | 75% |

lich emotionslos und schaffen wenig Atmosphäre. Ein in Lebensgefahr schwebender Wingman plappert im gleichen Tonfall wie der Tower bei der Starterlaubnis. Von den kraftstrotzenden Jetmotoren ist zudem außer im Afterburner-Betrieb kaum etwas zu vernehmen. Dank Direct Play werden alle Multiplayer-Verbindungen unterstützt, auf einen kooperativen Kampagnen-Modus als Wingmen muß man allerdings weiterhin warten.



Schade, daß sich die Entwickler einen grafischen Aussetzer bei dem fast unbrauchbaren virtuellen Cockpit geleistet haben.



In den Nachtmissionen ist genügend Licht für den Sichtflug.



Reich texturiert tauchen die Bergswände aus dem Nebel auf.

schaftsflächen bilinear weich gezeichnet, wie man es bisher nur bei 3D-Beschleunigern kannte. Aus der Nähe allerdings lösen sich die Strukturen in grieselige Details auf. Und obwohl es sich nicht um eine Voxel 2-Engine wie bei Comanche 3 oder Armored Fist 2 handelt, unterstreicht NovaLogic damit sein Know-how im Bereich unbeschleunigter Grafikdarstellung. Ein Nachteil davon ist, daß die Auflösung auf 640x480 begrenzt bleibt und der entfernte Horizont erst langsam aus der bekannten Nebelwand aufgebaut wird. Zur Verbesserung des Flugmodells hat die Zusammenarbeit mit den Jet-Bauern von Lock-



KOMMENTAR

Christian Müller

» Ganz nach NovaLogics Designverständnis richtet sich F-22 Raptor eher an Wochenend-Piloten denn an realitätsfanatische Profs. Obwohl die Designer die Schwächen des Vorgängers F-22 Lightning 2 in allen Bereichen ausgemerzt haben, steht die Actionkomponente weiterhin im Vordergrund. Der Umgang mit der F-22 ist leicht erlernt (Tasturschablone gibt's gratis), und jedermann kommt zu schnellen Erfolgserlebnissen. Die Pilotenkarriere wird zwar nicht so motivierend wie damals bei Strike Commander präsentiert, wirkt aber auch nicht so staubtrocken wie bei DID. Trotzdem wird die Atmosphäre eines Comanche 3 nicht erreicht. Mich persönlich stört hauptsächlich der „Wackelpudding-Effekt“ der Oberflächenmodellierung und das unbrauchbare virtuelle Cockpit. Wer jedoch nicht genug vom Wundervogel F-22 bekommen kann, der liegt mit NovaLogics Interpretation nicht daneben, und Multiplayer-Fans erhalten mit dem Zugang zum Novaworld-Server ein lobenswertes Internet-Spiel. <<

| | |
|---------------------|---|
| Mindestsystem | P 60, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95 |
| Empfohlen | P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM |
| Systemanforderungen | SVGA, 256 Farben, 3D |
| Multiplayer | 16 Sp., LAN, 128 Sp. TCP/IP, Modem, seriell |
| Handbuch | deutsch |
| Sprache | englisch |
| CD-ROM | 300 MB / 110 MB |
| Hersteller | NovaLogic |
| Veröffentlichung | Dezember |
| Preis | 82% |
| Spiele | 78% |
| Sound | Flugsimulation |

82%
Einzelspiel

90%
Multiplayer



Spiele
Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Mainstream-Simulation mit Internet-Angebot <<

SODA Off-Road Racing • Rennspiel

SEKT ODER SODA

Sie durften sich als Dreikäsehoch nie schmutzig machen und fahren heute einen Polo mit sagenhaften 45 PS? Sehr schön! Dann sind Sie der ideale Kandidat für SODA Off-Road Racing. Mal sehen, wieviel Freude es Ihnen macht, mit einem 800 PS-Monster zentrierweise Dreck und Staub umzupflügen...



Die Rennsammel in SODA Off-Road Racing schleudern bei durch-drehenden Reifen statt Dreck nur Pixelklötze durch die Gegend.

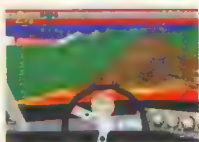
Offroad Racing ist ein Rennspiel mit Pickup-Trucks und Buggys, wobei der PC-Spieler zwölf Geländestrecken in drei Regionen (ländliches Gebiet, Wüste, Tropen) bewältigen muß. Vor einer Meisterschaft darf er im Übungsmodus Selbstvertrauen tanken, Erfahrungen in Einzelrennen sammeln und an seinem Brummer herumschrauben. Das ist auf jeden Fall dringend empfehlenswert, weil sich die Fahrzeuge wie rohe Eier steuern, die frisch vom Bauern kommen. Am stabilsten zu lenken ist noch der vierradgetriebene Truck, den blutige Anfänger in der Werk-

statt mit den größten Stollenreifen und einem „schwächbrüstigen“ Motor (400 bis 500 PS) ausrüsten.

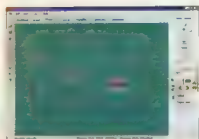
Realismus oder Spaß?

Die Grafikengine von Off-Road ist im Vergleich zur mittlerweile meist 3D-beschleunigten Konkurrenz hausbacken, pixelig und langsam. Weil Anfänger beim 386, Unfall wegen fieser Hubbel, Wassertümpel und Schanzen nicht genug genervt sein könnten, haben die Programmierer als zusätzliche Schwierigkeit dynamische Kameranähen eingebracht. Diese sorgen beim Wen-

den mindestens für kurzzeitiges Chaos oder lassen das Fahrzeug gar sekundenlang hinter Bergängen verschwinden. An Steigungen ist außerdem die Sicht aus dem Cockpit oft gleich Null. Was die Fahrphysik betrifft: Passionierte Jeep-Fahrer mögen den Realismusgrad lieben – Laien haben eher den Eindruck, auf Eis



An den Computergegnern dran-zubleiben, ist schwierig.



Der gelungene Streckeneditor ist einfach zu handhaben.

herumzuschlittern. Wegen des hohen Schwierigkeitsgrades besteht erhebliche Frustgefahr. Ob es eine komplett eingedeutschte Version von SODA geben wird, die dann unter dem Titel DSF Off-Road Racing erscheinen würde, ist noch nicht sicher. Geplant ist ein D3D-Patch.

Harald Fränkel



KOMMENTAR

» Es mag realistisch sein, wie die SODA-Flitzer über die Dreckpisten hoppeln und schleudern – die Schwebel-schwabbelsteuerung verdirbt Otto-Normal-Golf-Fahrern jedoch gründlich den Spaß. Außerdem ist die Grafik nicht zeitgemäß, und die Computergegnern scheinen unfähig zu sein. Im Netz kommt bei mehr Chancengleichheit dagegen schon eher Freude auf. Gut ist der Streckeneditor, der ohne große Einarbeitungszeit ordentliche Ergebnisse liefert. «

| | |
|-------------------|---|
| Mindestsystem: | Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95 |
| Empfohlen: | Pentium 166, 32 MB RAM, Lenkrad |
| Technik: | SVGA, SB, CD-Audio, Rendition V1/V2 u. v. Force Feedback optional |
| Multiplayer: | Modem/seriell, 6 Spieler LAN und TCP/IP |
| Handbuch: | englisch |
| Sprache: | englisch |
| CD-ROM: | CD-ROM: 16x M8/60 MB |
| Hersteller: | Papyrus/Sierra |
| Veröffentlichung: | Januar |
| Format: | 67% 62% 62% 62% |



» Nur für computerspielende Off-Road-Fans «



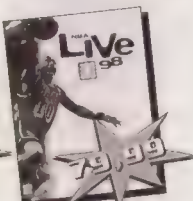
Eine sehr gute Übersicht gewährt die Heli-Kameraperspektive. Unser Screenshot zeigt Buggys auf einer Wüstenstrecke.

Sonderangebote

| | | |
|---|---|-------|
| Die Big Adventure | V | 14,99 |
| Die Fugger 2 | V | 29,99 |
| Police Quest SWAT | V | 29,99 |
| Storm+Reinforcement | V | 29,99 |
| Super 2000 (TPK EF2000 für Windows) | V | 29,99 |
| Wings 2 | V | 29,99 |
| Dark Nemesis | V | 29,99 |
| GP2 Track Pack (neue Rennstrecken incl. Editor) | V | 29,99 |
| The Darkening | V | 29,99 |
| IFA Soccer 97 | V | 34,99 |
| HL Hockey 97 | V | 34,99 |
| Gabriel Knight 2 | V | 37,99 |
| Strenge Assault | V | 39,99 |
| Netzwerkkarte incl. Endwiderstand NE2000 komp. | V | 39,99 |
| Schießfahrt | V | 39,99 |
| Syllabization 2 | V | 59,99 |
| Master of Orion 2 | V | 59,99 |
| Incubation | V | 76,99 |



FIFA 98



NBA Live 98

| | | |
|---|---|--------|
| Phantom's Fluch 2 | V | 79,99 |
| Panzer General 3D | V | 79,99 |
| Intel Annihilation | V | 79,99 |
| Leviathan - The Tone Rebellion | V | 84,99 |
| Riven (Must 2!) | V | 84,99 |
| Dark Reign | V | 94,99 |
| Supersimulator 98 | V | 119,99 |
| Thrustmaster Formel 1 Lenkrad | V | 299,99 |
| Microsoft SideWinder Force Feedback Joystick | V | 299,99 |
| Demon's Monster 3D (Grafikkarte mit 3Dx-Chip) | V | 359,99 |
| Ergebnis: nicht lieferbar - solange kein Versand! | | |

Farbkatalog

PC CD ROM
Sony PSX
Nintendo 64



Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unseren neuen Farbkatalog an und bestellen Sie

ab 100,-DM

Softwarebestellwert versandkostenfrei!!!



Versand erfolgt ausschließlich per **Nachnahme**.
Versandkosten betragen **9,99 DM**.
Die Zahlungskartenzahlung in Höhe von **3 - 10 DM** anwerbestellungen ab **100,-DM** Rechnungsbetrag liefern wir verbindlich und kostenlos aus.
Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale in Höhe von **20,-DM**.
Umsatz und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preiskette ersetzt alle anderen. Stand siehe dies/Auflage. Alle Preise verstehen sich in DM.
Ankung: Gültigpreis können abweichen.

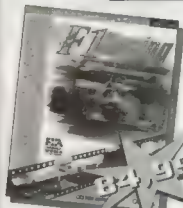
©Kopie deutsche Vies ©deutsche Aul. ©englische Aul. ©auch-mit-Hilfen

VERSAND 99

...denn Computerspiele kauft man beim Spezialisten!

Tägliche Infos gibt's bei uns im Internet
<http://www.versand99.com>

Neuheiten



F1 Racing Simulation

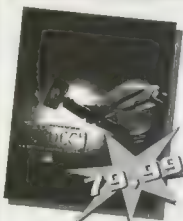


TUROK

AKTION



Tomb Raider 2 Lösungsbuch 99,99



Wing Commander Prophecy



Pax Imperia 2

Bestellen Sie :

Versand 99 GmbH - Bergrather Str. 16a - 52249 Eschweiler

Bestellannahme: Mo-Fr 8.00-18.30 Uhr, Sa 10.00-13.00

Tel: **0 24 03 / 2 11 88**

Fax: **0 24 03 / 3 53 51**

E-MAIL: bestell@versand99.com



BOOM! Eine feindliche Raffinerie geht in Flammen auf. Die Weitwinkel-Perspektive des virtuellen Cockpits sorgt im Tiefflug für Übersicht.



Dramatische Szenen und herrliche Bilder von Flugzeugen und Landschaften bieten die zahlreichen Außenkameras und Smart Views.

F-22 Air Dominance Fighter • Simulation

LUFTHOHEIT

PC ACTION 30.000 Fuß Höhe, Mach 1.6. Die weiten Ebenen rund um das Rote Meer gleiten friedlich dahin. Tief unter der F-22 zeichnen sich die Küstenlinien des Suez-Kanals ab. Plötzlich zerreit die Stimme des AWACS-Kommandos die meditative Szene. „WOLF 1 GO CARD, GO CARD!“

Das fiktive Szenario sieden die Simulations-Profis von DID kurz nach der Jahrtausend-Wende in einem 4,5 Millionen Quadratkilometer groen Gebiet rund um das Rote Meer an. Als Mitglied einer multinationalen Streitmacht durften Sie in der brodelnden Nahost-Gegend zur Ruhe sorgen. Zuvor bietet es sich an, die 33 Trainingsmissionen zu absolvieren, denn neben fliegerischen Fhigkeiten und der Kontrolle von 36 Waffensystemen erfordert der Luftkampf des nchsten Jahrtausends reichlich technisches und taktisches Know-how. Mit der F-22 werden Heisporne nmlich selten in den Genu eines Dogfights kommen. Die Auseinandersetzung am Himmel ist vielmehr durch Ra-

VERGLEICH

F-22 ADF setzt in einigen Bereichen neue Maßstäbe. Optionsvielfalt, Flugmodell, Funkverkehr, Missionsverlauf und die Realisierung von Konflikt-Szenarien via AWACS hat es in einer derart wirklichkeitsnahen Umsetzung bisher nicht am PC gegeben. Zum sehr guten Gesamtbild trägt auch die grafische Qualität bei. Andere Jet-Simulatoren bieten dagegen nur in Teilbereichen ähnliche gute Ansätze und sammeln ihre Pluspunkte durch Karrieremodi, niedrigere Hardwareanforderungen und mehr Einsteigerfreundlichkeit.

| | |
|------------------------------------|-----|
| F-22 ADF | 87% |
| Joint Strike Fighter | 82% |
| F-22 Lightning 2 (abgewertet) | 79% |
| Jetfighter 3 | 76% |

dar- und Lasertechnologie sowie Fire & Forget gekennzeichnet. Taktik, überlegte Angriffsformationen und die Zusammenarbeit in der Staffel rücken in den Vordergrund. Die Quick Combat-Option läßt den Piloten einen großen Rundflug über die Nahost-Region starten, bei dem unterschiedlichste Bodenziele vorgegeben sind und zunehmend gefährlichere Kampfjet-Wellen für Beschäftigung sorgen. Letztlich haben Sie Gelegenheit, die F-22 in drei zehnteiligen Kampagnen ausgiebig unter Gefechtsbedingungen zu fliegen. Der Multiplayer-Modus nutzt den Windows 95-Standard Direct Play und beinhaltet zwölf Szenarien. Von puristischen Luftduellen bis hin zu anspruchsvollen kooperativen Staffeleinsätzen finden Mehrspieler-Fans via Netzwerk, Internet oder Modem ansprechende Betätigung vor.

Im Kommandosessel

Das Fehlen eines Mission-Editors läßt sich durch die Einbindung der AWACS-Option verschmerzen. Im Stuhl eines AWACS-Commanders haben Sie das Radarkontrollpult der Boeing 744 im Blick. Per simplem Drag & Drop werden die eigenen Lufteinheiten gemäß der Gesamtgefechtslage befehligt. Ein Element, das fast schon Echtzeitstrategie-Züge an-



nimmt: Wegpunkte werden gesetzt sowie Abfang-, Identifizierungs- und Aufklärungsflüge den im Laufraum befindlichen Staffeln zugewiesen. Der Clou an der Sache ist, daß Sie jederzeit mit einem Doppelklick in das Cockpit einer der beteiligten F-22-Maschinen springen können, um selbst Hand anzulegen. Hier ist man Herr über Szenario und Maschine zugleich. Ist eine Einheit aktiviert, zeigt ein TV-Fenster sogar die Außenansicht des Ge-

schehens via 3D-Engine. Daneben können zahlreiche Zusatzinformationen über Radarstellungen oder die Präsenz von Boden- und Seestreitkräften eingeblendet werden. Ein Umstand, der mit dem angekündigten Upgrade „Total Air War“ noch mehr an Bedeutung gewinnen wird (siehe Info-Kasten).

Blick für Details

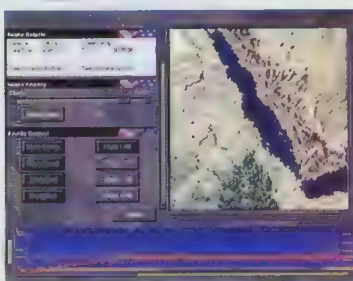
Was kann eine neue Jetsimulation mehr bieten als bisherige Vertre-

ter? Neben zeitgemäßen technologischen Verbesserungen gefällt F-22 ADF vor allem durch viele kleine Details, die die Simulation weiter in den professionelleren Bereich hinein verlagern. Den Landeanflug auf einen der 15 Flughäfen können Sie beispielsweise in Absprache mit dem Tower mit unterschiedlichen Manövern beginnen. Das ausgeklügelte Kommunikationssystem erlaubt mit 31 Kommandos außerdem eine bisher einmalige Wingmen-Kontrolle. Die



F-22 TOTAL AIR WAR

F-22 ADF verfügt noch nicht über ein dynamisches Kampagnensystem. Es ist eher als erste Stufe zu DIDs großem Ziel zu sehen, ein vollständiges Militär-Szenario zu schaffen. Jede Waffengattung soll darin mit ihrem eigenen Simulator vertreten sein. Derzeit arbeiten die Engländer bereits an einer entsprechenden Panzersimulation, die mit F-22 ADF dort zusammengeführt werden soll. Der nächste Schritt jedoch ist die Mission-CD Total Air War, die für das erste Quartal 1998 angekündigt ist. Damit fliegen Sie nicht mehr nur einzelne Flugzeuge, sondern kommandieren in zehn nichtlinearen Echtzeit-Kampagnen die gesamte Auseinandersetzung im Luftraum.



Stealth-Eigenschaften der F-22 sind mit einem realistischen Tarnkappen-Modus umgesetzt, der fünf EMCON-Stufen (Emission Control) unterscheidet. Damit ist die F-22 je nach Zustand der Waffensysteme und Geschwindigkeit mehr oder weniger unsichtbar für gegnerisches Radar. Während eines langen Einsatzfluges passiert es, daß sich die Tankanzeige in den roten Bereich bewegt und der Pilot eine Luftbetankung anfordern muß. Die meisten dieser komplexen und keyboardlastigen Abläufe und Manöver lassen sich jedoch per Bordcomputer automatisieren. Der Einsatz des techniküberladenen Cockpits geht über Tastatur oder besser ein Weapon Control System gut von der Hand. Das Flugmodell knüpft an die realistische Umsetzung früherer DID-Simulationen an. Da treten Erfahrung und Know-how, die bereits mit TFX und EF 2000 erworben werden konnten, deutlich zutage.

Optische Gegensätze

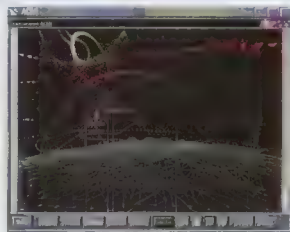
Eine Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten greift jetzt endlich auch im Genre der Flugsimulationen um sich. Neben der standardmäßigen Software-Engine bietet F-22 ADF auch eine Direct 3D-Variante und eine 3Dfx-optimierte Fassung an, die sich in Sachen Geschwindigkeit aber kaum



ACMI - DIE LUFTKAMPF-ANALYSE

Der moderne Luftkampf mit Überschallgeschwindigkeit sowie laser- und radargestützten Zielsystemen ist ein hochkomplexes Ereignis in einem dreidimensionalen Raum. Zum besseren Verständnis der ballistischen Zusammenhänge und sich daraus ergebender Verhaltensweisen im Gefecht beinhaltet F-22 ADF das ACMI (Air Combat Manoeuvres Instrumentation). Dieses Tool zeichnet die Positionsdaten von Flugzeugen im dreidimensionalen Raum auf, kann während der Lufteinsätze aktiviert werden und den Verlauf eines Einsatzes jederzeit wieder abspielen. Geübte Piloten lassen damit ihre Einsätze noch einmal Stück für Stück Revue passieren, erkennen Schwachpunkte im eigenen Verhalten und erarbeiten sich neue Luftkampfaktiven.

unterscheiden. Die erreichten Ergebnisse lassen bei beiden Engines Stärken und Schwächen erkennen. In der Minimalkonfiguration ist F-22 nur mit deutlichen Abstrichen in den Details oder der Auflösung spielbar. Um selbst mit 3D-Beschleunigung in den unheimlichsten Genuß der ganzen Grafikpracht zu kommen, sollte Ihr PC dann aber trotzdem die 200MHz-Schallmauer durchbrechen. Damit sehen Wolkendecken, Kondensstreifen, Abgasstrahlen oder partikelbasierende Explosionen ziemlich überzeugend aus. Davon können Sie sich mittels einer der zuschaltbaren Außenkameras jederzeit überzeugen. Etwas anders das Bild in Bodennähe: Aus Performancegründen wird in niedriger Höhe auch bei F-22 auf eine allzu



Der Trainings-Simulator behandelt in 33 Lektionen zahlreiche Vorkommnisse. Allerdings ist man nach dem Textbriefing völlig auf sich allein gestellt. Eine Druck-Funktion wäre hier sehr hilfreich gewesen.

detaillierte Darstellung verzichtet. Gravierender aber ist die Tatsache, daß im Tiefflug die hohe Geschwindigkeit kaum wahrnehmbar ist. Ein Umstand, den bisher keine Flugsimulation entsprechend umsetzen konnte. Voll ausspielen kann die 3D-Engine ihre Stärke in der Luft. Besonders der Einsatz des virtuellen Cockpits macht großen Eindruck, wenn Sie den

Blick flüssig rundum schweifen lassen und dabei stets die funktionsfähigen Instrumente im Blick behalten. F-22 ADF wird in Deutschland in einer lokalisierten Fassung erscheinen, wobei der Funkverkehr im international gebräuchlichen Englisch gesprochen, aber mit Untertiteln versehen ist.

Christian Müller



KOMMENTAR

» Wo bitte geht's denn hier zur Luftwaffen-Flugschule? Ein Otto Normal-Spieler und Gelegenheits-Pilot hat es bei F-22 ADF nicht leicht. Gerade die Stärken der Simulation, Realismus und Detailgenauigkeit, stehen einem schnellen Erfolgserlebnis leider im Weg. Auch die zugegebenermaßen üppigen Trainings-Missionen schaffen wenig Abhilfe, da Neueinsteiger nach ausführlichem Briefing auf sich allein gestellt bleiben. Das militärische Abkürzungs-Kauderwelsch wird ohnehin erst nach ausführlichem Handbuch-Studium einigermaßen verständlich. Überhaupt wirkt die Präsentation sehr nüchtern und zuweilen auch etwas unpersönlich, und die eigene Fliegerkarriere wird nur in einer Art Scoreboard mitprotokolliert. Für alte Hauden der Luft jedoch bietet die F-22 von DID nicht nur staunenswerte Momente, sondern auch viel Abwechslung. Bemerkenswert finde ich die Möglichkeiten der AWACS- und ACMI-Option, die die bloßen Luftgefechte um Analyse- und Strategie-Bestandteile erweitern. Kritikpunkte lassen sich im Bereich der Hardware-Beschleunigung finden. Die sieht zwar toll aus, wirkt aber mit PCs unterhalb der 200 MHz-Grenze immer noch ruckelig. Erst mit entsprechender High-End-Hardware fettet es richtig. Also, wer sich mit dem Gedanken trägt, ins Jet-Sim-Genre einzusteigen, muß sich den Spielspaß durch reichlich Übungsstunden erkämpfen und militärische Technik-Termini lernen. All jene, die AMRAAM, JDAM und EMCON nicht für Buchstabenrätsel halten, werden derzeit keine herausfordernde Jet-Simulation finden. <<

| | |
|-------------------|--|
| Mindestpc: | P 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win 95 |
| Empfohlen: | Pentium II, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Direct 3D |
| Technik: | VGA, SVGA/SB, General MIDI, Direct3D |
| Multiplayer: | 4 Sp., LAN, 2 Sp. TCP/IP |
| Handbuch: | deutsch |
| CD/HD: | 205 MB/40-180 MB |
| Hersteller: | DID/Bomico |
| Veröffentlichung: | Dezember |
| Genre: | Flugsimulation |

87% Einzelspiel
90% Multiplayer



» Anspruchsvoller High-End-Simulator für Profis <<



Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Top Titel!

Pax Imperia

Deutsche Version

DM 69,-

| CD-ROM | | CD-ROM | |
|------------------|----------|-----------------------|----------|
| 1. Mega-Tier 3 | DV 49,99 | 1.5 Fighting Factions | DA 64,99 |
| 2. Mega-Tier 4 | DV 79,00 | 2. Fighting Factions | DA 49,99 |
| 3. Mega-Tier 5 | DV 49,99 | 3. Fighting Factions | DA 49,99 |
| 4. Mega-Tier 6 | DV 59,99 | 4. Fighting Factions | DA 49,99 |
| 5. Mega-Tier 7 | DV 79,99 | 5. Fighting Factions | DA 49,99 |
| 6. Mega-Tier 8 | DV 79,99 | 6. Fighting Factions | DA 49,99 |
| 7. Mega-Tier 9 | DV 79,99 | 7. Fighting Factions | DA 49,99 |
| 8. Mega-Tier 10 | DV 79,99 | 8. Fighting Factions | DA 49,99 |
| 9. Mega-Tier 11 | DV 79,99 | 9. Fighting Factions | DA 49,99 |
| 10. Mega-Tier 12 | DV 79,99 | 10. Fighting Factions | DA 49,99 |

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
<http://WWW.Online-Spiele.Com/Callplay>

Tomb Raider II

Deutsche Version

DM 79,-

| CD-ROM | Angebote: |
|-------------------------|-----------|
| Swire Culture | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

| F1 Racing | UBI Soft |
|------------------|----------|
| Deutsche Version | DM 77,- |
| 1. Mega-Tier 3 | DV 49,99 |
| 2. Mega-Tier 4 | DV 49,99 |
| 3. Mega-Tier 5 | DV 49,99 |
| 4. Mega-Tier 6 | DV 49,99 |
| 5. Mega-Tier 7 | DV 49,99 |
| 6. Mega-Tier 8 | DV 49,99 |
| 7. Mega-Tier 9 | DV 49,99 |
| 8. Mega-Tier 10 | DV 49,99 |
| 9. Mega-Tier 11 | DV 49,99 |
| 10. Mega-Tier 12 | DV 49,99 |

I-War

Deutsche Version

DM 69,-

| CD-ROM | Angebote solange Vorrat reicht |
|-------------------------|--------------------------------|
| Swire Culture | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |

| | | |
|-------------------|----------|--|
| Starfleet Academy | DV 49,99 | |
| Deutsche Version | DM 79,- | |
| 1. Mega-Tier 3 | DV 49,99 | |
| 2. Mega-Tier 4 | DV 49,99 | |
| 3. Mega-Tier 5 | DV 49,99 | |
| 4. Mega-Tier 6 | DV 49,99 | |
| 5. Mega-Tier 7 | DV 49,99 | |
| 6. Mega-Tier 8 | DV 49,99 | |
| 7. Mega-Tier 9 | DV 49,99 | |
| 8. Mega-Tier 10 | DV 49,99 | |
| 9. Mega-Tier 11 | DV 49,99 | |
| 10. Mega-Tier 12 | DV 49,99 | |

Blade Runner

Deutsche Version

DM 84,-

| CD-ROM | Angebote solange Vorrat reicht |
|-------------------------|--------------------------------|
| Swire Culture | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |

| | | |
|------------------------|----------|--|
| Dark Ecology Data | DV 74,99 | Sub Culture Deutsche Version DM 74,-** |
| Dark Earth | DV 74,99 | |
| Dark Hematic Order | DA 69,99 | |
| Dark Reign | DV 79,99 | |
| Dayluna USA deluxe | DV 69,99 | |
| Deathtrap Dungeon | DV 71,99 | |
| Deathtrap Dungeon | DV 69,99 | |
| Die Welt - Steigend | DV 69,99 | |
| Der Industriegigant | DV 59,99 | |
| Der verlorene Gott | DV 59,99 | |
| Die Welt - Heilend | DV 74,99 | KKND Mission CD DV 29,99 Kick Off DV 74,99 Lands of Lore 2 DV 74,99 Legacy of Kain DV 69,99 Leviathan: Tone Red DA 69,99 Lineage DV 74,99 Lost Adventure 2 DV 74,99 Lords of Magic DV 69,99 Lords of Magic DV 74,99 Lords of Realms 2 Data DV 74,99 |
| Die Spieler 2 + DATA | DA 74,99 | |
| Die Spieler 2 Music CD | DV 29,99 | |
| Dopday | DV 69,99 | |
| Dreamscape 2 | DV 74,99 | |
| Dream Team 98 | DV 39,99 | |
| Dungeon-Keeper | DV 76,99 | |

Dark Earth

Deutsche Version

DM 74,-

| CD-ROM | Angebote solange Vorrat reicht |
|-------------------------|--------------------------------|
| Swire Culture | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

| | | | |
|-----------------------|----------|---------------------|----------|
| Dragon Keeper Data | DV 42,99 | Magelayer | DA 79,99 |
| Earth 2140 | DA 34,99 | Kid - Zusammenkn. | DA 74,99 |
| Earth 2140 Data + Pad | DV 19,99 | Kid - Zusammen Data | DV 39,99 |
| Emotiva 2 | DV 72,99 | Mastermind - Crim 8 | DA 49,99 |
| Enemy Nation | DA 59,99 | Max Montezuma | DV 69,99 |
| Evil - home 3 0 | DA 14,99 | Men - Black | DA 69,99 |
| F1 Manager Proles | DV 69,99 | Monkey Island 3 | DV 79,99 |
| F1 Racing/UBI Selt | DV 77,99 | Monopod | DA 54,99 |
| F15 Aggressor | DV 42,99 | Monopoly Star Wars | DV 69,99 |

Dark Earth

Deutsche Version

DM 74,-

| CD-ROM | Angebote solange Vorrat reicht |
|-------------------------|--------------------------------|
| Swire Culture | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Swire Police Quest SWAT | DV 74,99 |

Verzandsbedingungen: Ab DM 200,- Spielwert portofreier Versand.
Vorsatz & Leichtsinn: Ab DM 60,- pro Paket. Bei Nachnahme DM 9,- pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DM = Spielzeug Anmietung deutsche, DA = Anmietung deutsche, EV = voll-einzig, V = voreinbelegung, N = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt. Für Druckfehler keine Haftung. Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

TOCA Touring Car Championship • Rennspiel

DEMOLITION MEN

Das Leben als britischer Tourenwagenfahrer muß hart sein. Herrschen auf den Originalkursen auch nur annähernd ähnliche Sitten wie bei Codemasters TOCA, ist es eigentlich kaum vorstellbar, daß die Fahrer nicht mindestens dreimal pro Saison mit verrenkten Hälsen oder sonstwie lädierten Knochen hinter dem Steuer sitzen.

Genau dort können Sie ebenfalls in Kürze Platz nehmen. Codemasters macht Sie dann zum Herrn und Meister über rund 300 PS, untergebracht in Familienkutschen handelsüblicher Alltagsmarken wie Renault, Peugeot, Nissan, Ford, Volvo, Opel, Audi und Honda. Bis auf die Karosserie haben die beinahe leistungsgleichen Flundern mit ihren Straßengenossen aber herzlich wenig gemein, schließlich handelt es sich hier um waschechte Rennwagen. Bewegt werden die Vehikel dann selbstverständlich auch über echte Rennstrecken – und zwar über die neun Originalkurse der diesjährigen britischen Tourenwagen-Meisterschaft.

Ohne Fleiß kein Preis

Ganz Arcade-like bekommen Sie die Kurse, darunter Klassiker wie Oulton Park oder Brands Hatch, aber lediglich häppchenweise serviert. Am Anfang stehen nur Donington Park und Silverstone zur Verfügung, den Rest müssen Sie sich im Meisterschafts-Modus erst verdienen. Dazu steigen Sie in die Karosse Ihrer Wahl und müssen in jedem Rennen mindestens Dritter werden. Die Veranstaltungen laufen nach dem typischen TOCA-Modus ab: Pro Strecke finden an einem Tag zwei relativ kurze (je nach Einstellung 6 bis 38 Runden) Rennen statt, davor startet jeweils ein Qualifying. Boxenstopps gibt's nicht, und wenn doch,



Schon auf Randsteinen schaukelt sich der Wagen gerne auf, auf Gras gibt's kein Halten mehr.

dann bedeuten diese meist das Rennende.

Platz da!

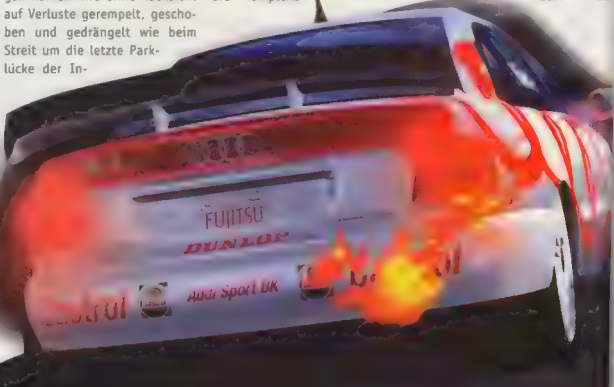
Auf den Strecken treten Sie gegen 15 Halbirre an, die scheinbar nicht nur siegen wollen, sondern auch sehr gern Kot- und Heckflügel verbeulen. Besonders vor engen Kurven wird ohne Rücksicht auf Verluste gerempelt, geschoben und gedrängelt wie beim Streit um die letzte Parklücke der In-



Mit abgeschalteten Details verpixelt in VGA-Auflösung besonders der Hintergrund deutlich.

nenstadt – bisher einzigartig in einem Rennspiel. Zwar bleibt Ihr Fahrzeug nach einer Kollision stets fahrtüchtig, doch oft droht danach der Ausritt ins Grüne, und Zeitverlust können Sie sich bei TOCA schon überhaupt nicht leisten, wenn Sie irgendwann einmal alle Kurse zu Gesicht bekommen wollen. Die KI der Computerfahrer wurde übrigens den Originalpiloten angepaßt, und bei allzu unfairen Aktionen Ihrerseits üben die Herren auch ganz gern einmal Rache. Es erfordert eine Menge Übung, bis Sie die komplexe

Fahrphysik der ziemlich ähnlich reagierenden Tourenwagen-Flotte in den Griff bekommen, hier enthüllt TOCA seinen eindeutig simulatorischen Charakter. Zu schnelle Lastwechsel und heftige Bremsaktionen in Kurven werden sofort mit einem Dreher geahndet, außerdem haben Sie mit starken Bodenwellen und unterschiedlich rutschigen Fahrbahnuntergründen (siehe Kasten) zu kämpfen. Trotz aller Komplexität verzichtete Codemasters gänzlich auf Setups, und auch ein Rückspiegel steht nicht zur Verfügung, stattdessen darf auf





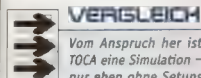
Nach heftigen Kollisionen sind die Deformationen an den Autos nicht mehr zu übersehen.

Knopfdruck ein Blick nach hinten geworfen werden.

Ein teurer Spaß!

Vorausgesetzt, Sie verfügen über einen flotten Rechner – und für optimalen Spielspaß sollte das schon ein Pentium 100 mit 3Dfx-

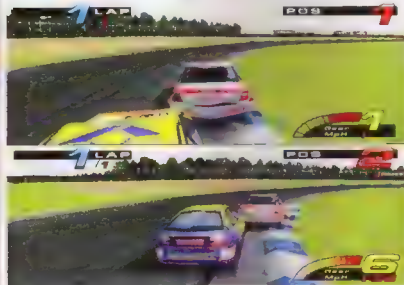
Karte sein (Minimum: P166 + Direct3D) –, werden Sie von den Engländern technisch nach allen Regeln der Kunst verwöhnt. Bei Regenrennen tauchen die Leuchten der Autos die nasse Fahrbahn in ein Farbenmeer, bei Berührungen auf der Strecke fliegen die Funken, Schaltfehler quittiert der Auspuff mit einem klagenden Flammenstoß, und bei Abflügen ins Kiesbett spritzen die Steine umher. Die logischerweise spärlich bebauten Strecken wurden durch einige animierte Streckenrandobjekte aufgepeppt. Der Geschwindigkeitseindruck ist besonders in der Cockpit-Perspektive imposant, hier sehen Sie auch die Hände des Fahrers am Lenkrad rotieren, und für Schaltvorgänge wird nach dem Gestänge gegrabscht. Lediglich der Motorso- und klingt ein wenig dünn und trübt den insgesamt überaus posi-



VERGLEICH

Vom Anspruch her ist TOCA eine Simulation – nur eben ohne Setups – und muß sich deshalb mit der Genrerferenz F1RS vergleichen lassen, die dort wirklich deutlich mehr zu bieten hat. Gleichzeitig spielt sich TOCA aber beinahe wie ein Arcade-Spiel und plazierte sich hier im Vorderfeld der neueren Titel.

| | |
|------------------------------|-----|
| F1 Racing Simulation | 95% |
| Intern. Rally Champ. | 85% |
| TOCA Touring Car Champ. | 84% |
| Bleifuß Rally | 74% |



Eine Spitscreen-Option steht für bis zu vier Spieler zur Verfügung, bleibt aber nur bei extrem schnellen Rechnern spielbar.



PERSPEKTIVEN

Gleich vier verschiedene Perspektiven und fünf Wetterbedingungen haben die Engländer TOCA spendiert. Leider ändert sich das Wetter während des Rennens nicht, was allerdings aufgrund der realistischen Kürze der einzelnen Läufe bei den Touring Cars auch wirklich kaum vorkommt.



Cockpitsicht (bewölkt):

- guter Tempoeindruck
- schlechter Streckenüberblick



erhöhte Fahrersicht (Sturm):

- guter Tempoeindruck
- mittlerer Streckenüberblick



Hecksicht nah (Regen):

- mittlerer Tempoeindruck
- guter Streckenüberblick



Hecksicht weit (Sonne):

- mittlerer Tempoeindruck
- sehr guter Streckenüberblick

tiven Gesamteindruck. Zwar glänzen die Spieloptionen von TOCA nicht eben durch Üppigkeit, das Gebotene dürfte Sie allerdings für Wochen hinter das Lenkrad fes-

seln, und für alle Multiplayer-Fans soll neben der Netzwerk-Option in Kürze ein Internet-Server angeboten werden.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Eine ebenso seltsame wie erquickende Mischung, die Codemasters da präsentiert. Hinter der Fassade eines leicht zugänglichen Arcade-Renners, der scheinbar harmlos zum Einsteigen und Losfahren einlädt, verbirgt sich eine ziemlich knackige Simulation. Diese muß zwar merkwürdigerweise gänzlich ohne Einstellungsmöglichkeiten am Fahrzeug auskommen, offenbart aber eine sehr detaillierte und vor allem schwer zu erlernende Fahrphysik. Ohne entsprechendes Training wird Ihnen die Lust am Rempler schnell vergehen. Wenn Sie aber Wert auf ein Rennspiel mit Tiefgang legen, werden Sie von Codemasters nicht zuletzt mit einer phantastischen Präsentation belohnt. <<

Mindestsystem: Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Empfehlen: Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 3Dfx-Karte

Technik: VGA, SVGA, SB, Direct 3D, CD-Audio, 3Dfx

Multiplayer: 4 Spieler an einem PC/Modem, 8 Spieler Netzwerk

Handbuch: deutsch

Sprache: deutsch

CD-ROM: 414 MB/13 MB

Preis: ca. DM 90,-

Hersteller: Codemasters

Veröffentlichung: Ende November

Systemanforderungen: VGA, SVGA, SB, Direct 3D, CD-Audio, 3Dfx

84% Einzelspiel

86% Multiplayer



Spieleinführung
Action
Rasse
Strategie
Wirtschaft

» Trotz Spar-Menüs spielerisch anspruchsvoll

« 159

Bleifuß Rally • Rennspiel

STOCK UND STEIN

Nun jagt Sie Virgin also auch noch durch die Pampa. Beinahe logisch, wenn man den Erfolg der vorangegangenen Bleifuß-Spiele betrachtet. Aber wie rutscht es sich denn so durch Feld, Wald und Flur? Wir haben für Sie eine ausgiebige Spritztour unternommen...

Wie bei fast allen Bleifuß-Spielen setzt Virgin zunächst hartes Training voraus, bevor Sie alle Spieloptionen nutzen können. Vier der insgesamt sieben Kurse bekommen Sie erst zu sehen, wenn Sie die anfänglichen Meisterschaftsrunden für sich entschieden haben. Dann gibt's auch endlich ein Bonusauto, das den anderen Karossen in einigen Fahreigenschaften überlegen ist. Neben der Meisterschaft, bei der Sie gegen fünf Computergegner auf allen Strecken antreten müssen, lassen sich Einzelrennen, Zeitfahren oder Multiplayer-Duelle ausfechten, letztere wahlweise via Splitscreen

an einem PC oder im Netzwerk mit bis zu vier Spielern. Die sehr hügeligen Kurse führen Sie durch Länder rund um den Erdball und wurden mit der typischen Vegetation und entsprechenden Fahrbahnuntergründen ausgestattet. In Schweden müssen Sie sich z. B. auf Schnee beweisen, in Kanada geht's über modrige Waldpisten.

Nun lenk' schon!

Vor jedem Rennen können Sie Ihr Wunschauto in sechs Kategorien an die Wetter- und Pistenbedingungen anpassen. Die Einstellungen von Lenkungsträgheit über Dampferhärte bis zur Reifenwahl beeinflussen das Fahrverhalten

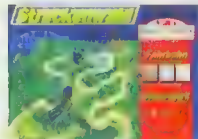


Typische Situation: Durch von hinten kommende Fahrzeuge werden Sie immer wieder aus der Ideallinie gekegelt.

allerdings nicht überdeutlich, auch wenn Unterschiede festzustellen sind. Wie es sich für eine Action-Raserei gehört, steuern sich die Autos ziemlich gutmütig, reagieren aber etwas träge auf Lenkversuche, die am genauesten mit Hilfe eines Lenkrades zu bewerkstelligen sind. In engen, langen Kehren ist oft nicht klar, wann das Fahrzeug am besten querzulegen ist, die nicht selten unfairen Gegnerattacken er-

schweren Bleifuß Rally in höheren Schwierigkeitsgraden und Rennklassen zusätzlich. Beim Sound fehlt leider die Rallye-typische Kurvenansage des Beifahrers. Gravierender sind aber die hohen Anforderungen an die Hardware. Die hübsche Grafik läßt, trotz der Verwendung von Streckenrand-Bitmaps, unterhalb der Pentium 166-Klasse kaum Fahrspaß aufkommen.

Christian Bigge



Die Streckenübersichts-Grafik ist sehr sonderlich aufschlußreich.



In der Werkstatt stimmen Sie Ihr Auto für das nächste Rennen ab.



Aus der leicht überhöhten Fahrerperspektive kommt der Temporausch am besten zur Geltung, einen schnellen Rechner vorausgesetzt.

KOMMENTAR



» Die grundsätzlichen Kritikpunkte an der Bleifuß-Serie bleiben auch bei der Offroad-Fassung bestehen: hohe Hardwareanforderungen, zum Teil unfaire Gegner und ein leicht schwammiges Fahrverhalten. Bleifuß Rally ist ein Rennspiel zur Drauflosfahren, kleine Fahrfehler können oft wieder ausgeglichen werden, ständig ist Action pur angesagt. Zur kurzweiligen Entspannung ist die muntere Raserei durchaus zu empfehlen, kann jedoch nicht an International Rally Championship vorbeiziehen. <<

Mindestsystem: P 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM

Empfehlen: P 200 MMX, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, Win95, 3Dfx

Technik: VGA, SVGA, Direct 3D, 3Dfx/SB

Multiplayer: 4 Sp. LAN, 2 Sp. Splitscreen

Handbuch: deutsch Sprache: deutsch

Speicher: 139 MB/30-154 MB Betriebssystem: MS-DOS 4.0

Hersteller: Milestone/Virgin Veröffentlichung: November

Laufzeit: 32% Spielzeit: 70% Genre: Rennspiel

74%
Einzelspiel

78%
Multiplayer



Spielart:
Action
Raserei
Strategie
Wirtschaft

» Mehr Optik denn Spieltiefe, aber kurzweilig <<

GET INTO FUN ZONE!

FUNZONE



Ultrapack 4

NOCH Media präsentiert eine internationale Sammlung von 10 Top-Titeln auf 11 CD-ROMs. Mit dabei sind Programme wie das 20-jährige Bert & Beate-Lexikon "Discovery", das "Lexikon des Internationalen Films", der Ansturm des "Der Mensch gleidet Vol. 1", der "Link City Guide Europa" und weitere hochklassige Anwendungen.



G-POLICE



G-Police

Als Jeff Slater bräutet, beschließt er, um den Tod seiner Schwester aufzuklären. In Einsatzgebiet: Der wüstenmond Cellato. Ihre Wette: Ein süßes Osteres AGBO Hayoo-Gunah. Ihre Aufgabe: Erüllen Sie über 30 Missionen. Vom Penetration 133 bis hin zum Penetration 133. Die AGBO — optimales 3D Beschleunigerkern. Das Spiel, das mit 100% PC-Verträglichkeit.

Drilling Billy

In fünf zauberhaften Welten begleiten Sie Drilling Billy auf seiner Abenteuerreise, in der er gegen Götter, Geister und Böse kauft. Er hat sein Falschkonto aufgegeben. Über 100 Level mit vielen Extras, 3D-animierte Charaktere und versteckten Bonustiteln bringen Sie 3 für Spieler von 8 bis 11.



Aus der Werbung von



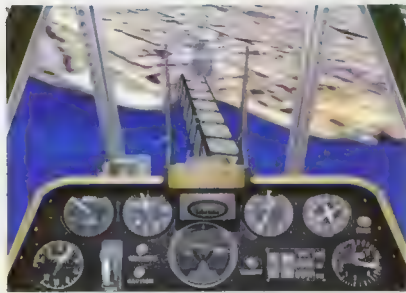
erhältlich bei:

KARSTADT

und in zahlreichen Softwarehäusern

Sabre Ace • Flugsimulation

DÜSENTRIEB



Raketenangriffe wie auf diese Brücke in Seoul werden zur anspruchsvollen Zielaufgabe, da 3D-Objekte erst spät aufgebaut werden.

Aufbruchstimmung: Futuristische Autos, glitzernder Chrom, grellbuntes Neonlicht und Rock'n'Roll standen in den fünfziger Jahren für ein neues, selbstbewusstes Lebensgefühl. Derweil jettete die militärische Luftfahrt in einer entfernten Ecke der Welt in ein neues Technologie-Zeitalter.

Während des Koreakrieges vollzieht sich der dramatische Schritt von Propeller- zu Düsen-Triebwerken. Sechs Jahre nach Chuck Yeagers Air Combat ist Sabre Ace die erste Simulation, die sich wieder dieser Ära annimmt. Sie bietet Spieloptio-



KOMMENTAR

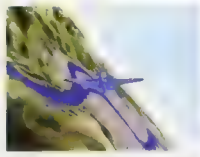
» Eine Simulation mit Widersprüchen: Erfahrene Piloten müssen auf ein realistisches Flugmodell, Effekte wie Black- oder Redouts und clevere Feindpiloten verzichten. Neulinge hingegen tun sich schwer, am Ende jeder Mission landen zu müssen, und dürfen keinen Schwierigkeitsgrad wählen. Am ärgerlichsten finde ich jedoch die beschränkten, linearen Missionen, die Sabre Ace das Wieder-spielwert eines Puzzle-Adventures verleihen. Einsteiger dürfen sich zumindest über den beispielhaften Trainings-Modus freuen. <<

nen für einen Schnellstart, das Kreieren eigener Gefechte, eine Flugausbildung und die historische Kampagne, die 45 Einsätze auf zwei Parteien verteilt. Als amerikanischer oder russischer Pilot nehmen Sie in fünf Flugzeugen Platz, die den Technologie-sprung aufzeigen. Jeweils acht Missionen lang quirlt sich die propellergetriebene F-51 Mustang oder Yak-9 durch die Luft, bevor die Sabre- und MIG-Maschinen mit Düsenkraft den Himmel erobern. Die Aufgaben beinhalten Luftüberlegenheits-Kämpfe, Eskortieren sowie Beschuß und Bombardierung von Bodenobjekten. Schwachpunkte finden sich in der fehlenden Dynamik. Ereignisse der Kampagne sind festgelegt. Gegner folgen vorherbestimmten Flugkurven, und die Ziele sind die einzigen Lebenszeichen auf der gesamten koreanischen Halbinsel. Schlägt eine

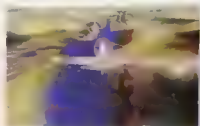
Mission fehl, muß sie erneut geflogen werden. Der lineare Verlauf läßt Sabre Ace wenig Wiederspielbarkeit zukommen. Die interaktive Flugschule hingegen macht richtig Spaß. Mit hilfreichen Kommentaren begleitet, stellt sich schnell das Gefühl ein, wirklich „dabei“ zu sein. Ebenfalls positiv für die Spielatmosphäre sind der Funkverkehr und die Klemmbretter, die den Piloten auf den Knien liegen. Dort sind die Navigationskarte und die Missionsaufgaben mit allen Weg- und Orientierungspunkten untergebracht.

Arcade statt Simulation

In vielen Belangen drängen sich jedoch Arcade-Attribute in den Vordergrund. Auf Tastendruck wird zum nächsten Ereignis gesprungen. Flügelmänner hören nur auf drei Befehle, was sie in komplexen Luftkämpfen überflüssig macht. Ziellobjekte blinken als farbiger Punkt, und ein Treffer wird mit einem Aufschrei des Piloten markiert, der bei 300 Knoten durch die Kanzel schallt. Das Flugmodell, das laut Entwickler „akkurat“ umgesetzt ist, wirkt stark vereinfacht. Im Test gelang es jedenfalls nicht, die Maschinen abschirmen zu lassen, und bei Beschädigungen verhielten sich die Flugzeuge kaum anders. Einen großen Teil seiner Anziehungskraft bezieht Sabre Ace aus der 3D-beschleunigten Optik. Durch



Die Flugzeugmodelle wirken in der 3D-Engine tadellos. Anders...



...die Landschaftsdarstellung, die viele Clippingfehler aufweist.



Die Landkarte unterhalb der Instrumente sorgt für Übersicht.

Direct 3D werden auf breiter Basis gute Bildwiederholraten erzielt, und aus der Höhe wirken Landschaft und Städte ansprechend. Auf kurze Entfernung allerdings verlaufen die Texturen zu einem Farbmeer. Die spärlich gesäten 3D-Objekte klappen erst aus nächster Nähe ins Bild und wirken – ganz im Gegensatz zu den schönen Flugzeugmodellen – zu steril. Bei Explosionen und Raucheffekten werden die Möglichkeiten der 3D-Beschleuniger dann vollends vernachlässigt.

Christian Müller

| | |
|-------------------|--|
| Mindestsystem: | P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95, Direct 3D |
| Empfohlen: | P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx |
| Titel: | Win95, Direct 3D, 3Dfx |
| Multiplayer: | 6 Sp. LAN, 2 Sp. TCP/IP, Modem, seriell |
| Hersteller: | EA GAMES |
| CD-ROM: | 456 MB/67 MB |
| Preis: | ca. DM 80,- |
| Hersteller: | EA GAMES |
| Veröffentlichung: | Dezember |
| Graphik: | 70% |
| Sound: | 78% |
| Genre: | Flugsimulation |
| Einzelspiel: | 68% |
| Multiplayer: | 70% |

» Einsteiger-Simulation mit kurzer Lebensdauer <<

Wir machen den Weg frei

Schnell vorankommen.

Sie sind auf dem Sprung in einen neuen Lebensabschnitt. Sie haben sich viel vorgenommen und möchten Ihre Ziele schnell erreichen. Als flexibler Partner helfen wir Ihren Plänen erfolgreich auf die Sprünge.

Die Volksbanken
Raiffeisenbanken im Internet.
<http://www.vrnet.de>



Volksbanken Raiffeisenbanken

Have A Nice Day – Track Pack

Ziemlich genau ein Jahr hat's gedauert, doch jetzt liefert Magic Bytes endlich Nachschub für Ihr hochdekoriertes Rennspiel.



Die neuen Strecken sind etwas anspruchsvoller und kurvenreicher ausgefallen.

Gleich zwölf neue Kurse packte man auf den Zusatz-Silberling, was für ausreichend Spielmotivation sorgen sollte. Neben den bekannten Loopings und Sprungschanzen wurden die Strecken um Passagen mit Kopfsteinpflaster, Berg- und Talfahrten sowie Steilkurven ergänzt, das Anforderungsprofil an den Fahrer stieg dadurch deutlich an, zumal die neuen Kurse auch verwinkelter aufgebaut sind. Die Anzahl der Streckenrandobjekte – immer noch unanisiert – schraubte Magic Bytes ebenfalls in bisher ungeahnte Höhen, Performanceverlust ist bei schnellen Pentiumrechnern dennoch kaum festzustellen. Endlich gibt es auch einen Auto-Reparaturservice und Statistiken in den drei Liga-Modi, wo Sie sich die zu be-

fahrenden Strecken selbst zusammenstellen können. Leider wurde auf der Zusatzscheibe auf neue Autos und Waffen sowie den 3Dfx-Support verzichtet, aber laut Magic Bytes steht Nice 2 bereits in den Startlöchern. Bis dahin vermag Ihnen der Track Pack die Wartezeit zu versüßen.

Christian Bigge

Minimale: 2.90, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, Win95
Anforderungen: 3.33, 16 MB RAM, 4x CD-ROM
Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Niederländisch, Portugiesisch, Russisch, Türkisch, Griechisch, Koreanisch, Japanisch
Multiplayer: 2 Sp. LAN, Modem
Handbuch: Deutsch
Karte: 1x 3.5", 1x 5.25"
Verpackung: 1x CD-ROM, 1x 3.5", 1x 5.25"
Preis: 19,90 €
82% 84%
Einzelenspiel Multiplayer
Gute Erweiterung für Straßen-Cowboys

Kick Off 98

„Der Weg zum Titel ist noch weit...“ steht auf der CD-Hülle von Kick Off 98. Stimmt, meilenweit – im Vergleich zur Genrerferenz FIFA 98.



Die Kick Off-Torhüter: mal Weltklasse, mal Stammtischniveau.

Kick Off 98 bietet das übliche Repertoire: Training, Schnellschpiel, Freundschaftsspiel, Herausforderung, Ligamodus, Pokal- und WM-Turnier sowie eine Taktikoption. Mit einem Editor ist es möglich, Klonesmannen, Burthoff & Co. zu ihren Originalnamen zu verhelfen. Interessant ist die Option „Aufwärmen“. Der Spieler tritt gegen einen schwachen Computergegner an, der im Verlauf der Trainingseinheit immer besser wird. Am Ende spuckt der Rechenkecht aus, wie stark man einschätzen ist. Die Grafik hinkt der derzeitigen Entwicklung hinterher und friert beim Nachladen regelmäßig für Sekundenbruchteile ein, die Torhüter versagen beim Herauslaufen und manchmal bei 46-Meter-Freistoßen, der Kommentator wiederholt sich nach wenigen Minuten. Unterdessen hoppelt das Leder wie ein Flummi über den Rasen und simuliert beim Abprallen an einer Freistoß-

mauer (in hoher Perfektion) einen Squashball. Das beste am arcadelaastigen Kick Off 98, bei dem 120 Nationalmannschaften zur Wahl stehen, ist das Gameplay, das allerdings in einem hemmungslosen Gebolze ausarten kann. Auch einige Animationen sind gelungen. Hauptproblem ist die unzeitgemäße Umsetzung.

Harald Fränkel

Minimale: 2.90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Win95
Anforderungen: 3.33, 16 MB RAM, 4x CD-ROM
Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Niederländisch, Portugiesisch, Russisch, Türkisch, Griechisch, Koreanisch, Japanisch
Multiplayer: 2 Sp. LAN, 4 Sp. PC
Handbuch: Deutsch
Karte: 1x 3.5", 1x 5.25"
Verpackung: 1x CD-ROM, 1x 3.5", 1x 5.25"
Preis: 19,90 €
51% 59%
Einzelenspiel Multiplayer
Keine Konkurrenz zur großen Konkurrenz

Links LS Valderrama

Valderrama? Zumindest Golffans assoziieren diesen Begriff nicht mit einem kolumbianischen Fußballer oder einer seltenen Margarinesorte.



Nur nicht zu schwungvoll abschlagen, sonst landet der Ball im Bungalow!

Der Golfkurs in Spanien ist legendär. Jetzt wurde er für Links LS, die derzeit beste PC-Golfsimulation, umgesetzt. Computerbesitzer dürfen somit dort ihr Geschick beweisen, wo sonst die besten Sportler der Welt versuchen, kleine Bälle in nur unwesentlichen größeren Löchern zu versenken. Valderrama wurde 1991 und 1992 zu Europas Kurs Nummer 1 gekürt. Erst im September wetteiferten die Vereinigten Staaten und Europa dort um den Ryder Cup. Wie das Original präsentiert sich das digitale Gegenstück als anspruchsvoll. Die vielen Bäume im Umfeld stellen den Golfer vor knifflige Probleme. Das mit Mulden und Erhebungen durchsetzte Terrain ist zudem eine Herausforderung. Vielleicht mangelt es dem

Kurs (realitätsbedingt) etwas an optischer Abwechslung. Als Extra wird eine CD mit Filmen mitgeliefert. Das Add-on „Valderrama“ ist u. a. kompatibel zu Links 386 CD und Microsoft Golf. Die technischen Angaben und Mindestvoraussetzungen (unten) gelten, wenn der Kurs unter Links LS 1998 gespielt wird.

Harald Fränkel

Minimale: 2.90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, Win95/Win NT & 4
Anforderungen: 3.33, 32 MB, 4x CD-ROM
Sprache: VGA/SGI/Gemex Mod
Multiplayer: 2 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, 8 Sp. PC, Modem
Handbuch: Deutsch
Karte: 1x 3.5", 1x 5.25"
Verpackung: 1x CD-ROM, 1x 3.5", 1x 5.25"
Preis: 19,90 €
89% 92%
Einzelenspiel Multiplayer
Kniffliger Kurs – ein Muß für PC-Golfpros

Andretti Racing • Action

FAMILIENSAGA



Die Cockpitperspektive vermittelt natürlich auch bei den Rennen in den Stockcars das realistischste Fahrgefühl.

Die drei Andrettis arbeiten nicht als Trapezakrobaten in einem abgeschmackten Zirkus, sondern gelten im US-Motorsport als Koryphäen. Sie sind für ihre Fans so wichtig, wie es Tick, Trick und Track für Entenhausen sind. Gegen besagte Profiraser muß der Spieler sich bei Andretti Racing behaupten.

Andretti Racing bietet zwei Spiele in einem. Zunächst ist es für PC-Piloten möglich, eine Indysaison zu fahren. Indycars sind den Formel-1-Flitzern sehr ähnlich, aber noch schneller, und erreichen Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 400 Kilometern pro Stunde. Wer's ro-



KOMMENTAR

»Trotz diverser Optionen (Setup, Boxenstopps, Unfallschäden usw.) vermittelt Andretti Racing kein gehobenes Maß an Realismus. Dazu wirken die Grafiken rund ums Auto etwas zu künstlich, und das Fahrgefühl ist zu actionorientiert. Die Kameraperspektive kann nur während des Rennens umgeschaltet werden, was sich bei den fliegenden Starts als nervig erweist. Klasse ist dagegen, daß der PC-Besitzer zwei unterschiedliche Rennserien spielen und eine richtige Karriere durchleben darf. <<

buster liebt, schwingt sich in ein Stockcar – das sind die klobigen Brummer, mit denen man so schön rempeln kann. Im Spiel unterscheiden sich die Rennwagenkategorien durch ein völlig anderes Fahrgefühl. Es stehen vier Originalkurse und zwölf erfundene Strecken für Einzelrennen zur Verfügung. Im Rahmen einer Meisterschaft absolviert der Spieler zehn Wettbewerbe. Er fährt Qualifikationsrunden, legt Boxenstopps ein und kümmert sich, falls gewünscht, um das Setup des Wagens, wobei das Herumschrauben an Spoilern und Getriebe auch spürbare Auswirkungen hat. Gesteuert wird wahlweise aus fünf Perspektiven (hinter dem Auto, über und hinter dem Auto, oben an der Stoßstange, unten an der Stoßstange, Cockpit). Außerdem darf der Fahrer wie bei einer Flugsimulation sein Köpfchen nach links und rechts drehen. Der Schwierigkeitsgrad ist vari-

ierbar, indem Fahrzeugschäden und -pannen auszuschließen sind. Für eine einstellbare Plazierung reicht es dank einer einblendbaren Karte auch bei durchschnittlichen Spielern recht bald. Um die Andrettis (Mario, Michael und Jeff) zu versägen und einen Platz an der Sonne zu ergattern, gehört einiges an Übung. Als tolle Motivationshilfe dient der Karrieremodus: Wer nach einer Saison einigermaßen abgeschnitten hat, bekommt für das Folgejahr eventuell von einem stärkeren Team ein Angebot.

Regen kein Segen?

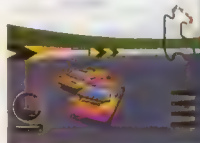
Wie von EA Sports gewohnt, sollen Videos für TV-Atmosphäre sorgen. Einerseits wäre das die „Fahrschule“, bei der die Andretti Family aus dem Nähkästchen plaudert. Was die Reporter Derek Daly und Bob Jenkins zwischen den Rennen so schwafeln, ist allerdings nicht besonders abwechslungsreich. Wer zum 1000. Mal das Gesulze von einem nächtlichen Schauer und der mittlerweile superduper abgetrockneten Strecke gehört hat, bekommt den Eindruck, man solle überzeugt werden, daß Regenrennen eh' pillepalle sind und das Game deshalb freundlicherweise darauf verzichtet. Die Kurse bieten sehr unterschiedliche Streckenführungen. Technische Mängel offenbaren sich bei der eigentlich schnellen 3D-Engine, weil Hintergrundsobjekte sehr trä-



Für so ein Erfolgsresultat muß der Spieler viel üben.



Ende einer Dienstfahrt: Diese PS-Schleuder ist hinüber.



Beim Stockcar-Rennen wird besonders eifrig gedrängelt.

ge auftauchen – das sieht etwa so aus, als würden sie während der Fahrt noch schnell vom Grafiker gemalt. Während Effekte wie Funkenschlag eher schwachbrüstig (oh, ein gelber Strich...) und Bäume sehr flach wirken, haben sich die Programmierer bei den detaillierten und hübschen Fahrzeugen viel Mühe gegeben. Und wenn auch der Sound mit seinem monotonen Motorengrummel eintönig ist, bleibt trotz kleinerer Schwächen letztendlich ein unterhaltsames Spielchen.

Harald Fränkel

Mindestsystem: P 135, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Empfohlen: P 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 3Dfx

Technik: SVGA, 3Dfx/SB/Force Feedback

Multiplayer: 8 Sp., LAN, Modem, seriell

Handbuch: Deutsch Sprachwahl: Deutsch

CD-ROM: 495 MB/115 MB Preis: ca. DM 100,-

Hersteller: EA Sports/Electronic Arts Veröffentlichung: erhältlich

Grafik: 80% Sound: 67% Steuerung: 80% Action

77% Einzelspiel

79% Multiplayer

» Nette US-Rosserei für einen Schnelleinstieg <<

SPIELERFORUM



JEDI KNIGHT

Auf zur nächsten Herausforderung im Zuge des Star Wars-Fiebers. Wie schon Jedi-Meister Yoda sagte: „Nur ein vollständig trainierter Jediritter mit der Macht auf seiner Seite wird siegen.“ Um jedoch dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie einen langen und beschwerlichen Weg beschreiten.

Sie beginnen als Jedi-Lehrling Kyle Katarn und reisen mit ihm in seine Vergangenheit zurück, um dort die mysteriösen Wege eines Jedi kennenzulernen. Jerec, der mächtigste der sieben Jedis, ermordete Ihren Vater und will nun die Macht-Energien

von Tausenden verstorbener Jedi-Rittern erwecken, die auf einem versteckt gelegenen Jedi-Friedhof begraben sind. Als Kyle sind Sie natürlich bestrebt, die Pläne von Jerec zu durchkreuzen und den Tod Ihres Vaters zu rächen. Um dies zu erreichen, müssen Sie sich im Laufe der Handlung entscheiden, ob Sie auf der Lichtseite der Macht kämpfen oder lieber zur dunklen Seite der Macht gehören wollen. Egal welchen Weg Sie auch wählen, Sie werden den Lauf der Geschichte des Universums beeinflussen.

Der Spiel-Modus

Da es bei diesem Wettbewerb nicht möglich ist, einen eindeutigen Gewinner festzusetzen, weil weder Punktezahlen noch Zeitlimits zur Verfügung stehen, haben wir uns zu einer Ziehung des Gewinners entschieden. An der Ziehung nimmt Ihre Einsendung jedoch nur teil, wenn Sie folgende Voraussetzungen erfüllen:

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist der **17.02.98**. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name und Anschrift vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag

Redaktion PC Action

Kennwort:

Spielerforum – Jedi Knight

Roonstraße 21

90429 Nürnberg

DER PREIS

Dem glücklichen Gewinner des Spiels werden folgende Preise zufließen:

- 1. Preis: 100.000 Mark
- 2. Preis: 50.000 Mark
- 3. Preis: 25.000 Mark
- 4. Preis: 10.000 Mark
- 5. Preis: 5.000 Mark
- 6. Preis: 2.500 Mark
- 7. Preis: 1.250 Mark
- 8. Preis: 625 Mark
- 9. Preis: 312,50 Mark
- 10. Preis: 156,25 Mark
- 11. Preis: 78,125 Mark
- 12. Preis: 39,0625 Mark
- 13. Preis: 19,53125 Mark
- 14. Preis: 9,765625 Mark
- 15. Preis: 4,8828125 Mark
- 16. Preis: 2,44140625 Mark
- 17. Preis: 1,220703125 Mark
- 18. Preis: 610,3515625 Mark
- 19. Preis: 305,17578125 Mark
- 20. Preis: 152,587890625 Mark
- 21. Preis: 76,2939453125 Mark
- 22. Preis: 38,14697265625 Mark
- 23. Preis: 19,073486328125 Mark
- 24. Preis: 9,5367431640625 Mark
- 25. Preis: 4,76837158203125 Mark
- 26. Preis: 2,384185791015625 Mark
- 27. Preis: 1,1920928955078125 Mark
- 28. Preis: 596,04644775390625 Mark
- 29. Preis: 298,023223876953125 Mark
- 30. Preis: 149,0116119384765625 Mark
- 31. Preis: 74,50580596923828125 Mark
- 32. Preis: 37,252902984619140625 Mark
- 33. Preis: 18,6264514923095703125 Mark
- 34. Preis: 9,31322574615478515625 Mark
- 35. Preis: 4,656612873077392578125 Mark
- 36. Preis: 2,3283064365386962890625 Mark
- 37. Preis: 1,16415321826934814453125 Mark
- 38. Preis: 582,0766091346740625 Mark
- 39. Preis: 291,03830456733703125 Mark
- 40. Preis: 145,519152283668515625 Mark
- 41. Preis: 72,7595761418342578125 Mark
- 42. Preis: 36,37978807091712890625 Mark
- 43. Preis: 18,189894035458564453125 Mark
- 44. Preis: 9,0949470177292822265625 Mark
- 45. Preis: 4,54747350886464111328125 Mark
- 46. Preis: 2,273736754432320556640625 Mark
- 47. Preis: 1,1368683772161602783203125 Mark
- 48. Preis: 568,4341886080801391796875 Mark
- 49. Preis: 284,21709430404006958984375 Mark
- 50. Preis: 142,108547152020034794921875 Mark
- 51. Preis: 71,0542735760100173974609375 Mark
- 52. Preis: 35,52713678800500869873046875 Mark
- 53. Preis: 17,763568394002504349365234375 Mark
- 54. Preis: 8,8817841970012521746826171875 Mark
- 55. Preis: 4,44089209850062608734130859375 Mark
- 56. Preis: 2,220446049250313043670654296875 Mark
- 57. Preis: 1,1102230246251565218353271484375 Mark
- 58. Preis: 555,11151223126326091766357421875 Mark
- 59. Preis: 277,555756115631630458831787109375 Mark
- 60. Preis: 138,7778780578158152294158935546875 Mark
- 61. Preis: 69,38893902890790761470794677734375 Mark
- 62. Preis: 34,694469514453953807353973388671875 Mark
- 63. Preis: 17,3472347572269769036769866943359375 Mark
- 64. Preis: 8,67361737861348845183849334716796875 Mark
- 65. Preis: 4,336808689306744225919246673583984375 Mark
- 66. Preis: 2,1684043446533721129596233367919921875 Mark
- 67. Preis: 1,08420217232668605647981166839599609375 Mark
- 68. Preis: 542,10108616334302823990583367919921875 Mark
- 69. Preis: 271,050543081671514119952916839599609375 Mark
- 70. Preis: 135,5252715408357570599764584197998046875 Mark
- 71. Preis: 67,76263577041787852998822920989990234375 Mark
- 72. Preis: 33,881317885208939264994114604949951171875 Mark
- 73. Preis: 16,9406589426044696324970573024749755859375 Mark
- 74. Preis: 8,47032947130223481624852865123748779296875 Mark
- 75. Preis: 4,235164735651117408124264325618743896484375 Mark
- 76. Preis: 2,1175823678255587040621321628093719482421875 Mark
- 77. Preis: 1,05879118391277935203106608140468597412109375 Mark
- 78. Preis: 529,395595956389676015533040702342987060546875 Mark
- 79. Preis: 264,6977979781948380077665203511714935302734375 Mark
- 80. Preis: 132,34889898909741900388326017558574676513671875 Mark
- 81. Preis: 66,174449494548709501941630087792873382568359375 Mark
- 82. Preis: 33,0872247472743547509708150438964366912841796875 Mark
- 83. Preis: 16,54361237363717737548540752194821834564208984375 Mark
- 84. Preis: 8,271806186818588687742703760974109172821044921875 Mark
- 85. Preis: 4,1359030934092943438713518804870545864105224609375 Mark
- 86. Preis: 2,06795154670464717193567594024352729320526123046875 Mark
- 87. Preis: 1,033975773352323585967837970121763646602630615234375 Mark
- 88. Preis: 516,987886676161792983416985060881823301315309375 Mark
- 89. Preis: 258,4939433380808964917084925304409116506576546875 Mark
- 90. Preis: 129,24697166904044824585424626522045582532882734375 Mark
- 91. Preis: 64,623485834520224122927123132610227912664413671875 Mark
- 92. Preis: 32,3117429172601120614635615663051139563322068359375 Mark
- 93. Preis: 16,15587145863005603073178078315255697816610341796875 Mark
- 94. Preis: 8,077935729315028015365890391576278489083051708984375 Mark
- 95. Preis: 4,0389678646575140076829451957881392445415258544921875 Mark
- 96. Preis: 2,01948393232875700384147259789406962227076292724609375 Mark
- 97. Preis: 1,009741966164378501920736298947034811135381463623046875 Mark
- 98. Preis: 504,8709830830842509603681494735174055676907318125 Mark
- 99. Preis: 252,43549154154212548018407473675870278384536590625 Mark
- 100. Preis: 126,217745770771062740092037368379351391922682953125 Mark

Spielen Sie die Handlung bis zum Ende durch. Im Lauf des Spiels müssen Sie sich entscheiden, zu welcher Seite der Macht Sie gehören wollen. Achten Sie darauf, daß Sie vor dieser Entscheidung abgespeichert haben, da wir von Ihnen wissen wollen, wie Sie sich als Verfechter der Lichtseite und als Kämpfer der dunklen Seite schlagen. Nach der Wahl spielen Sie das Spiel bis zum Ende durch. Sie müssen also zwei Save Games an uns schicken.

Beschriften Sie eine Diskette mit Namen und Anschrift, kopieren Sie die beiden Savedateien darauf und senden Sie diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Anschrift.

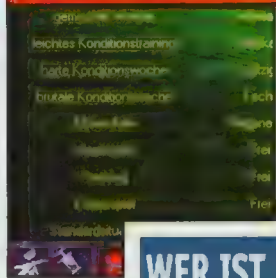
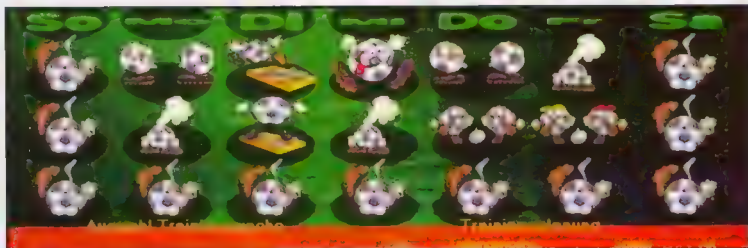
Der glückliche Gewinner des Spiels wird folgende Preise zufließen:

- 1. Preis: 100.000 Mark
- 2. Preis: 50.000 Mark
- 3. Preis: 25.000 Mark
- 4. Preis: 10.000 Mark
- 5. Preis: 5.000 Mark
- 6. Preis: 2.500 Mark
- 7. Preis: 1.250 Mark
- 8. Preis: 625 Mark
- 9. Preis: 312,50 Mark
- 10. Preis: 156,25 Mark
- 11. Preis: 78,125 Mark
- 12. Preis: 39,0625 Mark
- 13. Preis: 19,53125 Mark
- 14. Preis: 9,765625 Mark
- 15. Preis: 4,8828125 Mark
- 16. Preis: 2,44140625 Mark
- 17. Preis: 1,220703125 Mark
- 18. Preis: 596,04644775390625 Mark
- 19. Preis: 298,023223876953125 Mark
- 20. Preis: 149,0116119384765625 Mark
- 21. Preis: 74,50580596923828125 Mark
- 22. Preis: 37,252902984619140625 Mark
- 23. Preis: 18,6264514923095703125 Mark
- 24. Preis: 9,31322574615478515625 Mark
- 25. Preis: 4,656612873077392578125 Mark
- 26. Preis: 2,3283064365386962890625 Mark
- 27. Preis: 1,16415321826934814453125 Mark
- 28. Preis: 568,4341886080801391796875 Mark
- 29. Preis: 284,21709430404006958984375 Mark
- 30. Preis: 142,108547152020034794921875 Mark
- 31. Preis: 71,0542735760100173974609375 Mark
- 32. Preis: 35,52713678800500869873046875 Mark
- 33. Preis: 17,763568394002504349365234375 Mark
- 34. Preis: 8,8817841970012521746826171875 Mark
- 35. Preis: 4,44089209850062608734130859375 Mark
- 36. Preis: 2,220446049250313043670654296875 Mark
- 37. Preis: 1,1102230246251565218353271484375 Mark
- 38. Preis: 555,11151223126326091766357421875 Mark
- 39. Preis: 277,555756115631630458831787109375 Mark
- 40. Preis: 138,7778780578158152294158935546875 Mark
- 41. Preis: 69,38893902890790761470794677734375 Mark
- 42. Preis: 34,694469514453953807353973388671875 Mark
- 43. Preis: 17,3472347572269769036769866943359375 Mark
- 44. Preis: 8,67361737861348845183849334716796875 Mark
- 45. Preis: 4,336808689306744225919246673583984375 Mark
- 46. Preis: 2,1684043446533721129596233367919921875 Mark
- 47. Preis: 1,08420217232668605647981166839599609375 Mark
- 48. Preis: 542,10108616334302823990583367919921875 Mark
- 49. Preis: 271,050543081671514119952916839599609375 Mark
- 50. Preis: 135,5252715408357570599764584197998046875 Mark
- 51. Preis: 67,76263577041787852998822920989990234375 Mark
- 52. Preis: 33,881317885208939264994114604949951171875 Mark
- 53. Preis: 16,9406589426044696324970573024749755859375 Mark
- 54. Preis: 8,470329471302234816248528651237487792821044921875 Mark
- 55. Preis: 4,2351647356511174081242643256187438964105224609375 Mark
- 56. Preis: 2,1175823678255587040621321628093719482421875 Mark
- 57. Preis: 1,05879118391277935203106608140468597412109375 Mark
- 58. Preis: 529,395595956389676015533040702342987060546875 Mark
- 59. Preis: 264,6977979781948380077665203511714935302734375 Mark
- 60. Preis: 132,34889898909741900388326017558574676513671875 Mark
- 61. Preis: 66,174449494548709501941630087792873382568359375 Mark
- 62. Preis: 33,0872247472743547509708150438964366912841796875 Mark
- 63. Preis: 16,54361237363717737548540752194821834564208984375 Mark
- 64. Preis: 8,27180618681858845183567594024352729320526123046875 Mark
- 65. Preis: 4,135903093409294343871351880487034811135381463623046875 Mark
- 66. Preis: 2,06795154670464717193567594024352729320526123046875 Mark
- 67. Preis: 1,033975773352323585967837970121763646602630615234375 Mark
- 68. Preis: 516,987886676161792983416985060881823301315309375 Mark
- 69. Preis: 258,4939433380808964917084925304409116506576546875 Mark
- 70. Preis: 129,24697166904044824585424626522045582532882734375 Mark
- 71. Preis: 64,623485834520224122927123132610227912664413671875 Mark
- 72. Preis: 32,3117429172601120614635615663051139563322068359375 Mark
- 73. Preis: 16,15587145863005603073178078315255697816610341796875 Mark
- 74. Preis: 8,077935729315028015365890391576278489083051708984375 Mark
- 75. Preis: 4,0389678646575140076829451957881392445415258544921875 Mark
- 76. Preis: 2,01948393232875700384147259789406962227076292724609375 Mark
- 77. Preis: 1,009741966164378501920736298947034811135381463623046875 Mark
- 78. Preis: 504,8709830830842509603681494735174055676907318125 Mark
- 79. Preis: 252,43549154154212548018407473675870278384536590625 Mark
- 80. Preis: 126,217745770771062740092037368379351391922682953125 Mark



ette
ko-
eda-
Sie
nah-
ene

**SOFTSALES**



WER IST DER BESTE FUSSBALLMANAGER? MIT ASCARON ZUR WM NACH FRANKREICH!

Es ist wieder so weit, der Bundesliga-Alltag ist nach der Sommerpause auf unseren Bildschirm zurückgekehrt. In unserem Spielerforum geben wir Ihnen die Chance, zu beweisen, daß auch Sie es schaffen, einen Verein an die Weltspitze zu führen.

Haben Sie sich nicht auch schon des öfteren gefragt: Warum wechselt der Trainer denn jetzt nicht aus? Warum wurde dieser Spieler denn gerade jetzt gekauft? Braucht dieser Verein vielleicht einen neuen Trainer, oder war der Manager schuld? Anstoß 2 von Ascaron bietet Ihnen die Chance, genau diese Fragen nach Ihrem eigenen Ermessen zu beantworten

und es den „Großen“ der Branche mal richtig zu zeigen. Es liegt alleine an Ihnen, ob der Verein es schafft, aus der Regionalliga in die Bundesliga zu kommen, um dann auch noch die Meisterschaft oder gar die Champions League zu gewinnen. Sie werden sehen, daß wesentlich mehr Anforderungen an Sie gestellt werden, als Ihnen manchmal lieb ist, denn neben den Aufgaben wie der Abwicklung des Transfermarktes, dem Ausbau des Stadions, der Organisation der Trainingslager, der Aufstellung und der richtigen Taktik wird von Ihnen auch bei Vertragsverhandlungen kaufmännisches Geschick gefordert. Wir suchen den erfolgreichsten Bundesligastrategen, der seinen Verein mit den besten Voraussetzungen zum Erfolg führt.

Spielen Sie nun den Modus bis zum Ende durch. Beschriften Sie eine Diskette mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift. Auf diese Diskette kopieren Sie von Ihrer Festplatte die Save-Datei (Name.an2) und schicken diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Anschrift.

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist der 17.12.97. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name und Anschrift vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort:
Spielerforum – Anstoß 2
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Dem erfolgreichsten Strategen winkt ein Preis, der...

FUNSOFT

ASCARON

2 Übernachtungen

Der Spielmodus

Beginnen Sie das Spiel im Karrieremodus und starten Sie Ihre Laufbahn in der Regionalliga.

Ihre Truppen haben keine Chance?

Der Computer gewinnt immer?

Sie suchen Hilfe?

Kein Problem:

Mit unserem inoffiziellen Lösungsmagazin

zu dem Strategieknüller

„Panzer General HD“

knacken Sie auch das schwerste Szenario.

Mit riesigem Truppen-Poster!

Alle Kampagnen im Überblick!

Panzer General HD inside ...

so rechnet der Computer!

Komplett in Farbe!

Über 140 Seiten!



Dieses Gamers Lösungsmag ist direkt bei uns erhältlich: Oxygen Verlag-Bestellservice • Postfach 1211 • 85619 Feldkirchen bei München

KAUFHOF + Herten

ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE


VERKAUFSPREIS
DM 79,95

Auf den Spuren von Kirk, Spock und Phile: Als Kadett der Sternenflotte tritt man in die Fußstapfen der Helden aus der Original-Serie.


VERKAUFSPREIS
DM 89,95

Riven gilt als offizieller Nachfolger des weltweit erfolgreichsten Adventure-Spiels Myst. In aufwendig gerendeter Umgebung begibt man sich auf eine fantastische Reise.

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|-------|----------|-------------------------------|-------------------|
| 1 | (2) | Gold Games 2 | TopWare |
| 2 | Neu | Tomb Raider 2 | Eidos Interactive |
| 3 | Neu | Riven - The Sequel to Myst | Cyan/Red Orb |
| 4 | (1) | C&C 2: Vergeltungsschlag | Westwood/Virgin |
| 5 | (6) | Lands of Lore 2 | Westwood Studios |
| 6 | Neu | Age of Empires | Microsoft |
| 7 | Neu | Monkey Island 3 | LucasArts |
| 8 | Neu | Panzer General 3D | Mindscape |
| 9 | (3) | Jedi Knight | LucasArts |
| 10 | Neu | Flight Simulator 98 | Microsoft |
| 11 | (8) | Die Siedler II - Gold Edition | Blue Byte |
| 12 | (7) | Anstoß 2 | Ascaron |
| 13 | (4) | NHL 98 | EA Sports |
| 14 | Neu | Hugo 5 | Kabel 1 |
| 15 | (15) | C&C 2: Alarmstufe Rot | Westwood/Virgin |
| 16 | (16) | F1 Grand Prix 2 | MicroProse |
| 17 | Neu | Abenteuer auf der Legoinself | Mindscape |
| 18 | Neu | F1 Racing Simulation | Ubi Soft |
| 19 | Neu | Floyd | Adventure Soft |
| 20 | (5) | Dark Reign | Activision |

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

n.a. phantastischer Reihenfolge

Adventure:

NEU Blade Runner Westwood
 NEU Curse of Monkey Island LucasArts
 Indiana Jones
 and the Fate of Atlantis LucasArts
 Dark Earth Kalisto
 Simon the Sorcerer 2 Adventure Soft

Simulation:

Comanche 3 NovaLogic
 F1 Racing Simulation Ubi Soft
 NEU F-22 ADF DID
 Hexagon Kartell Ascaron
 NEU Longbow 2 Electronic Arts

Wirtschaftssimulation:

Anstoß 2 Ascaron
 Capitalism Software 2000
 Elisabeth I. Ascon
 Hatrick Ilkarion
 Theme Park Bullfrog
 Industriegig. + Mission JoWood

Sport:

NEU FIFA Soccer 98 Electronic Arts
 Links LS 98 Access
 NBA Live '98 Electronic Arts
 NHL 98 Electronic Arts
 Virtual Pool 2 Interplay

Action:

MDK Shiny Entertainment
 Jedi Knight LucasArts
 Privateer - The Darkening Origin
 Schleichfahrt Blue Byte
 Tomb Raider 2 Eidos
 Virtua Fighter 2 PC Sega

Rollenspiel:

Diablo Blizzard
 OSA3 Schatten über Riva Attic
 Lands of Lore 2 Westwood
 Ultima Underworld 2 Origin
 Wizardry 7 Sir Tech

Strategie:

Civilization 2 MicroProse
 C & C 2: Alarmstufe Rot Westwood
 Dungeon Keeper Bullfrog
 MAX Interplay
 Age of Empires MicroSoft
 Total Annihilation GT Interactive

Rennspiele:

Former 1 Psygnosis
 Have a Nice Day Magic Bytes
 Moto Racer Electronic Arts
 Int. Rally Champ Europress
 POD Ubi Soft

STOPPT HAARAUSFALL SCHON AB 8,-DM



Mit der neuen CHIP hat das
Haareraufen vor dem PC ein Ende.

Tests, Tips und Infos
auf über 300 Seiten
sagen Ihnen, wie man
beim Computer alles
richtig macht.

Schneller schlauer.

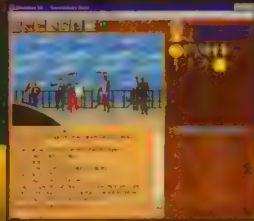
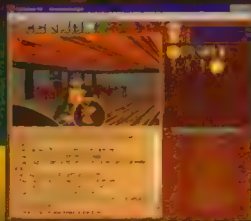
CHIP
DAS COMPUTER-MAGAZIN

<http://www.chip.de> AOL: Kennwort Chip Compuserve: Go Chip



3D

SHIBUKAN MERIDIAN 50 und 500 sind Warenzeichen von THE 3D COMPANY. Die Verwendung der 3D-Markenzeichen und des Meridian-Spiels durch den COLORETTE-Verlag erfolgt unter Lizenz. THE 3D COMPANY behält das Copyright für Meridian 1994 bis 1997. Alle Rechte vorbehalten. Der COLORETTE-Verlag ist für den Kartendruck und das Andocken in Bezug auf diese Version von Meridian 50 allein verantwortlich.



Das grafische Multiplayer- Internet-Rollenspiel:

MERIDIAN 59™

Das Tal der Trauer

Entdecken Sie die faszinierende Welt von Meridian 59™ - eine Welt voller Gefahren und Geheimnisse. Bis zu 2500 Mitspieler können an diesem großartigen Abenteuer, mit über 200 verschiedenen Locations, zahlreichen Monstern, mächtigen Göttern, außergewöhnlichen Städten und Geschäften teilnehmen. Erschaffen Sie Ihren eigenen Charakter und verbessern Sie im Laufe des Spiels Ihre Fähigkeiten. Wollen Sie als geschickter Krieger mit Schild und Schwert Ruhm erreichen, oder als mächtvoller Magier die Geschichte prägen?

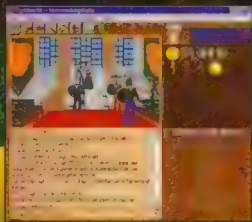
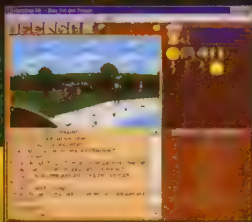
In Meridian 59™ ist all das möglich und noch unendlich mehr. Meridian 59™ ist ein Abenteuer einer völlig neuen Dimension, mit echter Interaktivität zwischen den Mitspielern - Sie können sich unterhalten, Handel treiben oder auch kämpfen.

Spiel komplett in deutsch!

Sie können sich anmelden: <http://www.pcgames.de>

oder <http://www.pcaction.de>

(Anmeldung über „GAMES“ auf der Homepage)



NEU: PC Games Cheat 2

professional

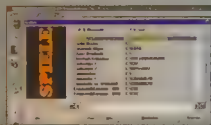
Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler: Überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus unserer Datenbank aufrufen oder Sie können ganz neue Cheats für jedes Spiel erstellen. Und das alles in nur wenigen Minuten!

für: Command & Conquer, Civilization 2, StarCraft, The Sims, Warcraft 2, SimCity 2000, Warcraft, ...

Systemanforderung (empl.): 486 DX66, 12 MB RAM, 15 MB HD, CD-ROM, Mouse

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie



Über 200 Cheats, Trainer, ... auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!

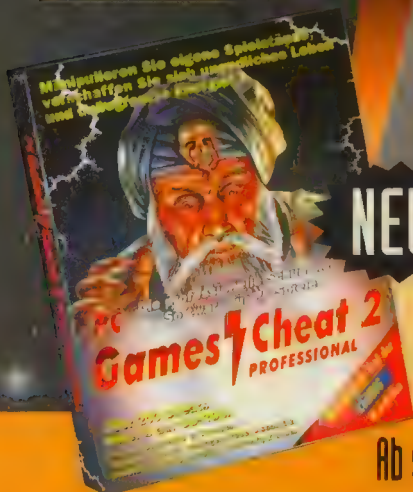


Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.



Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel

NEU!



- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieltrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur **DM 29,95** * im Handel

* einschließlich Porto und Verpackung

Hardware **XTRA**

Inhalt

- Seite 236** News
- Seite 238** Test: Soundkarten
- Seite 240** Test: Lautsprechersysteme
- Seite 242** Schwerpunktthema: Vergleichstest Spiele-Controller
- Seite 256** Schwerpunktthema: Vergleichstest 17 Zoll-Monitore
- Seite 264** Referenz-Liste

Vorwort

Die Spielhardware-Entwicklung rollt im ICE-Tempo an. Ob es nun Grafikkarten, Soundplattinen oder Spiele-Controller sind: An technischen Neuerungen mangelt es gerade in der kurzweiligen Weihnachtszeit wahrlich nicht. Dieser erfreuliche Umstand wird leider von zwei weniger schönen Begleiterscheinungen flankiert. Zum einen besitzt nicht jeder Hardware-Hersteller größere Ambitionen, Universalösungen zu schaffen. Die Folge davon sind Inselentwicklungen, die andere Anbieter ausgrenzen und die Käuferschaft in vieler Hinsicht zurücklassen. Zum anderen ist zu beobachten, daß eine von allen Betroffenen (also Herstellern und Kunden) gerade eben noch akzeptierte Technologie schon vom dritten Folgeprodukt abgelöst wird. Mit unseren Hardwaretests wollen wir Ihnen deshalb die nötige Transparenz für Ihre geplanten Investitionen verschaffen. Zu diesem Zweck finden Sie ab sofort in jenem HardwareXtra auch eine entsprechende Referenz-Liste mit aktualisierten Kostengabenen.



Viel Spaß wünscht Ihnen Ihr
Thilo Bayer

Spiele-Werkzeug:

33 Controller im Härtetest

Zwanzig Gamepads
Sieben Lenkradsysteme
Sechs 3D-Controller



Diamond Stealth II S220 3D zum Einstiegspreis

Rechtzeitig vor Weihnachten wird die Stealth II von Diamond in die heimischen PC-Läden kommen. Als Basis wählte man den Venti V2100 von Rendition, der als kleiner Bruder des V2200 vor allem durch sein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis für Furore sorgt. Mit 4 MB SGRAM, einem RAMDAC von 170 MHz sowie der 64 Bit-Technologie des Chips lassen sich durchaus ansehnliche Leistungswerte in 2D und 3D erreichen. Obwohl die Karte Vesa-ergonomisch 1.024x768 Bildpunkte in Echtfarbendarstellung leisten kann, liegen die Stärken der Stealth II mit Sicherheit im 3D-Bereich. Erwähnenswert sind weiterhin die TV-Upgrademöglichkeit, die Diamond-übliche 5-Jahres-Garantie sowie der moderate Preis von 239,- Mark. Spielversionen werden der interessanten Kombikarte nicht beliegen. Ein Test folgt im nächsten HardwareXtra.

Info: Diamond, 08151-266-0



Die Stealth II: Der brandaktuelle Grafikbeschleuniger aus dem Hause Diamond.

Ein Test folgt im nächsten HardwareXtra.

Monitore von Iiyama und ViewSonic Gewinnspiel

Nachdem die Redaktion in den letzten Monaten einige Dutzend Strahlmänner auf Bildröhre und Maskenqualität getestet hat, besteht nun auch für die Leser der PC Action die Chance auf eine neue Flimmerkiste. Mit der freundlichen Unterstützung von Iiyama verlosen wir jeweils einen Vision Master 350 (15 Zoll) und einen Vision Master Pro17 (17 Zoll). Aus dem Hause ViewSonic kommt dazu noch je ein 15GA (15 Zoll) sowie ein P775 (17 Zoll). Von der hervorragenden Qualität der Verlosungsexemplare ließen sich sogar gestrenge Testeraugen überzeugen. Was Sie dafür tun müssen? Postkarte herausuchen, Stichwort „Monitorverlosung“ darauf vermerken und an folgende Adresse schicken:

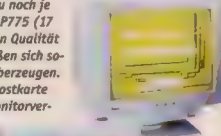
Computec Verlag

Stichwort:

„Monitorverlosung“

Roonstraße 21

90429 Nürnberg



Die glücklichen Gewinner werden anschließend von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist dabei immer ausgeschlossen.

Sennheiser Lucas Dolby-Lauscher

Dolby Surround ebnet sich den Weg in die Spielebranche. Nachdem mittlerweile zahlreiche Spiele mehr oder weniger klammheimlich mit dieser Raumklang-Option ausgestattet wurden, liefert Softsale/Sennheiser mit dem Lucas System die entsprechende Hardware dazu. Das eigentliche Dolby-Kästchen hat einen integrierten Surround-Prozessor und kann zusammen mit einem Stereokopfhörer oder Aktiv- bzw. Passivboxen seine räumlichen Qualitäten entfalten. Ein kompliziertes Verfahren zur Platzierung virtueller Schallquellen sorgt dabei für die entsprechenden Sounderlebnisse. Eine Vielzahl von Spezialeffekten erlaubt die Anpassung des Systems an die jeweilige Geräuschquelle: Raumklangeffekte, Nachhallzeiten oder Baßeinstellungen sind per Knopfdruck einstellbar. Das Lucas-Gerät selbst kostet knapp 500,- Mark, ein entsprechender Stereo-Kopfhörer zwischen 200,- und 400,- Mark. Info: Sennheiser, 0180-5221539



Dolby über Kopfhörer oder Lautsprecher: das Sennheiser Lucas Surround System.

Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme Grafikturbo

Mit einer neuen Grafikkarte im Handgepäck will Creative Labs zur Weihnachtszeit im 3D Beschleuniger-Geschäft mitmischen. Die mit dem Permedia 2-Chip ausgestattete 2D-/3D-Kombikarte ist zu den Programmierschnittstellen Direct3D sowie OpenGL kompatibel und verfügt bis auf Alpha Transparenz über die wichtigsten 3D-Features. Im 2D-Bereich schafft die Platine Echtfarbendarstellungen bis 1.024x768 mit immerhin 85 Hz Bildwiederholfrequenz. Ein 230 MHz RAMDAC sowie mit 100 MHz getakte 4 MB SGRAM sorgen dabei für den nötigen Datendurchfluß. Optional kann der neue Grafikadapter von Creative Labs auf 8 MB getunt oder mit einem entsprechenden Upgrade DVD-, TV- oder videofähig gemacht werden. Die 4 MB-Version der Blaster Exxtreme ist ab sofort für 279,- Mark im Fachhandel erhältlich. Ein Leistungstest des Spielboards wird selbstverständlich im nächsten HardwareXtra nachgereicht. Info: Creative Labs, 089-992871-0



Die Graphics Blaster Exxtreme: das neue Grafikkarten-Aushängeschild bei Creative Labs.

Force Feedback-Geräte Ausblick auf Wackelfreuden

Das Internet bietet Force Feedback-Interessenten wahrlich genug Futter zum Träumen. Bei <http://www.interactiveveio.com> findet man beispielsweise Infos über das VVJD, das eine richtige Fahrerkabine mit echtem Formel 1-Sitz und -Lenkrad, realistischen Pedalen und eingebautem Monitor darstellt. Schlappe 1.300 Dollar muß der Freak für dieses Hochgeschwindigkeits-Wunderwerk berapen. Hinter <http://www.platinumsound.com> versteckt sich das Ultimate Per4mer Wheel, das komplett mit Pedalen und Force Feedback ausgestattet ist. Das Design des Lenkarsystems ist dabei sehr futuristisch gehalten und verspricht einen heißen Konkurrenzrennen zu den Thrustmaster-Rennwerkzeugen. Weiteren Anschauungsunterricht in Sachen Force Feedback-Eingabegeräte gibt es unter der Adresse <http://www.cybernet.com/cyberimpact/FYRW.html>. Das dort vorgestellte Flight Yoke/Racing Wheel von CyberImpact ist multifunktional ausgebaut und mit verschiedenartigen Rüttel-effekten ausgestattet.



Mit dem Per4mer Wheel ist die Zukunft nicht mehr fern.

Das Virtual Vehicle: High End Formel 1-Werkzeug für echte Boliden-Fans.



CyberImpact wird 1998 mit diesem schwarzen Mehrweg-Gerät auf den Markt kommen.

News aus der Hardwarewelt Kurzmeldungen

Software-MIDI

Preiswerte MIDI-Klänge über Software verspricht die Sound Tuning Machine des bhv Verlags. Für 50,- Mark können Besitzer einer älteren Soundkarte ohne MIDI-Abteilung in den Genuß von 128-stimmigen Musik-Files kommen. Damit steht auch Inhabern einer alten SB 16 die MIDI-Welt unter Win 3.11/Win95 offen. Info: bhv, 02131-765-01.

Multitalent

Vobis bietet seit November die Multifunktions-Tastatur an. 17 zusätzliche Tasten erweitern Ihr bisheriges Keyboard-Feld, so daß oftmals benötigte Programmaufrufe einfach per Tastendruck zu erledigen sind. Die MFT kostet 89,- DM. Info: 02405-777-4500.

Scheibenritzer

Von NEC kommt ein neues superschnelles 32xCD-ROM-Laufwerk auf den Markt. Für knapp 200,- Mark erhält der Geschwindigkeitsfan einen 14-32-fachen CD-Schlucker mit 512 Kbyte Zwischen-cache und optimierter Fehlerkorrektur. Info: 089-96274-0.

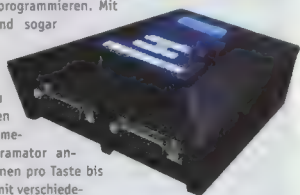
Voodoo 2 Geschwindigkeitsrausch

Nachdem 3Dfx erste Detail-Informationen über den neuen Voodoo 2 veröffentlicht hat, prasseln die Bekenner-Vereinbarungen bekannter Grafikkarten-Hersteller über den News-Ticker. Auf den Beschleunigerzug werden zum jetzigen Zeitpunkt definitiv Diamond, Guillemot, Jazz Multimedia, miro und überraschenderweise sogar Creative Labs aufspringen. Als Anwender kann man nur hoffen, daß der Chipsatz wie angekündigt wirklich zu allen Glide- und Direct3D-Versionen kompatibel ist – ansonsten droht der bei Grafikkarten nicht seltene Patch-Frust. Wichtige Features des Voodoo 2 sind Auflösungen bis 1.024x768, der Einsatz zweier Textur-Chips, eine Speicherbandbreite von 192 Bit sowie die AGP-Fähigkeit. Außerdem können Sie zwei Grafikboards mit Voodoo 2 gleichzeitig als Dual-Version betreiben, so daß eine Karte gerade Linien berechnet, während sich die andere mit krummen Sachen beschäftigt. Erste Meßwerte von unabhängigen Testern deuten jedenfalls auf eine gewaltige Performancesteigerung hin. Diese Leistungsreserven werden dann von den Spieleherstellern für die Programmierung komplexer Games verwendet. Erste Karten mit Voodoo 2-Chip sind im ersten Quartal 1998 zu erwarten, wobei der Preis unter 300 Dollar liegen soll. Mit ersten Testergebnissen aus dem HardwareXtra-Labor können Sie spätestens ab Januar/Februar rechnen. Info: Diamond, 08151-266-0; Guillemot: 0211-338000



Endor Fanatec Programmator Schwarze Wunderbox

Endor hat ein Einsehen mit Freunden geselliger SpielerInnen am PC. War die gleichzeitige Verwendung von Mehrtasten-Gamepads bisher lediglich Microsoft Pad- und neuerdings auch Thrustmaster Rage 3D-Besitzern vorbehalten, können nun mit Hilfe des Programmators zwei völlig beliebige Digitalkameras mit reichlich Feuernoppebelegungen angeschlossen werden. Dazu schaltet man die Black Box zwischen Tastatur und PC und kann nun auch alte Digisticks ohne entsprechende Option völlig frei programmieren. Mit dieser Technik sind sogar Mehrfachbelegungen pro Feuertaste möglich (die sogenannten Kung Fu Keys). Dazu müssen Sie ein 6-Tasten-Gamepad an den Programmator anschließen und können pro Taste bis zu 10 Kommandos mit verschiedenen Timings einstellen. Sogar während des Spiels können Sie einmal belegte Tasten in Sekundenschnelle wieder umkonfigurieren. Und das beste daran: Sie benötigen keine Software für den Programmator und können den Joystick-Port der Soundkarte weiterhin nutzen. Daraus ergibt sich die Mega-Konstellation: zwei Gamepads am Programmator, zwei an der Gamecard – und NHL 98 ist an einem Rechner mit vier Kufenfiltern spielbar. Das Spielgerät wird spätestens im Januar erscheinen und voraussichtlich 85,- Mark kosten.



Der unscheinbare Programmator hat zwei Speicherplätze für Ihre Programmierbemühungen.

Info: Avalon, 06021 840681

ZUSATZKONZERT

Kurz nach Abschluß der letzten Soundkartentests für das klanglich ausgerichtete Schwerpunktthema trafen noch zwei vielversprechende Platinen in der Redaktion ein. Die Qualität der Melodiekünstler reichen wir Ihnen deshalb im folgenden gerne nach.

Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D



Schon beim Soundkarten-Hörtest im letzten HardwareExtra machte eine Guillemot-Karte das Rennen.

Im Vergleich zum Testsieger Home Studio 2 ist die Dynamic 3D auf den Hardcore-Spieler ausgerichtet, der über musikerrelevante Features die Nase rümpft. So sind die Unterschiede in der RAM-Bestückung (zwei statt vier MB), der Software-Ausstattung sowie der nicht vorhandenen Upgrade-Möglichkeit auf ein Digi-Interface zu finden. Spielnahe Klangfeatures wie der wohltonende MIDI-Sound, der 4-Band-Equalizer, Echtheiteffekte, Anschlüsse für

Der Boxen sowie die DLS- und DirectSound-Kompatibilität finden sich auch in den Platinen-Innereien der Dynamic 3D. Um beim Kartenauf in den Genuss von DirectSound zu kommen, hat man mit POD ein lärmiges Rennspiel beigelegt. Die Aktivierung des Klangbilds funktioniert dabei über die Maxi-FX-Software. Völlig spieleunabhängig kann der Soundstrategie an Effekten und Musik rumbasteln oder die Voreinstellungen für 50 Spiele übernehmen. Die Zukunft verspricht noch größeren Komfort, da Spielehersteller wie Blue Byte, LucasArts oder Ubi Soft die Implementierung von 3D Position-

nal Audio angekündigt haben. Erste Früchte dieser erfreulichen Meldung sind ein Patch für POD und die brandneue F1 Racing Simulation. Räumliche Tontechnik-Meisterleistungen sowie bombastische Schall- und Halleinlagen scheinen also für zukünftige Spielesfreuden gesichert zu sein. Lohn der Mühe: ein HardwareExtra Award für die momentan beste Zocker-Soundplatte.

| | |
|-----------------------------|----------|
| Ausstattung: | gut |
| Hardware-Features: | sehr gut |
| Performance: | sehr gut |
| Preis-Leistungs-Verhältnis: | sehr gut |

Shuttle Spacewalker Sound System HOT-255

Der Sound-Spezialist von Shuttle ist mit dem AudioPCI-Chip von Ensoniq ausgestattet und damit ein

Vertreter der aufkommenden PCI-Lärmplatinen. Als Beilage packte man ein Audiokabel sowie eine englische Kurzanleitung in die Krawallschachtel – trotz gegenteiliger Bekundung findet sich keine deutsche Dokumentation auf der CD. Die softwareseitige Installation unter Windows95 sollte – anders als in der Anleitung empfohlen – unter Umgehung der Autoerkennung gewagt werden, da sonst trotz Treiberfahndung nicht alle nötigen Bestandteile

eingebunden sind. Da die Karte weder RAM noch ROM hat, werden die Instrumentenbänke für die MIDI-Musik bei Bedarf einfach von der Festplatte geladen. Die beliebigen 2 MB- und 4 MB-Samples klingen ganz nett, besonders die Drums dröhnen jedoch recht verunglückt daher. Der Praxistest mit den neuesten SideWinders von Microsoft verlief problemlos, so daß der MIDI-Schnittstelle uneingeschränkte Joystick-Kompatibilität bescheinigt werden kann. Die DOS-Kompatibilität wurde erstaunlicherweise so gelöst, daß erwähnte Ohren trotz PCI nicht auf

MIDI-Musik verzichten müssen. Nur an manchen Stellen im Spiel macht sich die DMA-Emulation durch kurze Soundhänger bemerkbar. Negative Auffälligkeiten sind undurchsichtige Beschriftungen der Ein- und Ausgänge sowie die mageren Software. Wer jetzt auf den PCI-Soundzug aufspringen will, ist bei einem Preis von 139,- Mark jedenfalls nicht schlecht beraten.

| | |
|--------------------|--------------|
| Ausstattung: | befriedigend |
| Hardware-Features: | gut |
| Performance: | gut |
| Gesamturteil: | gut |



| | |
|------------------------|--------------------------------------|
| Modell | Maxi Sound 64 Dynamic 3D |
| Hersteller | Guillemot |
| Info-Telefon | 0211-338000 |
| Preis (lt. Hersteller) | DM 249,- |
| Kartentyp | ISA |
| Stimmen | 64 |
| Instrumente | 425 |
| Kompatibilität | SB Pro, MPU-401, GM, GS, DSound, DLS |
| Eingänge | Line In, Mic |
| Ausgänge | Line out, 2x Speaker, Game |

Speakers: Sound System MDT-25
Shuttle
04121-476860
DM 139,-
PCI
32
128
SB Pro, MPU-401, GM, MT 32, DSound, Ensoniq
Line In, Mic
Line out, Speaker, Game

Games CD-ROM Mac

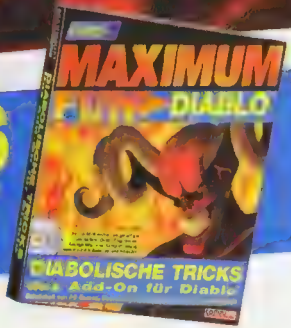
MAXIMUM FUN ► DIABLO™



Die CD-ROM enthält 230 vorgefertigte Charaktere, 5 Cheat-Programme, 20 Savegames, eine Komplettlösung sowie viele Videoclips und Sounds!

DIABOLISCHE TRICKS Das Add-On für Diablo™

Mit dieser teuflischen Zusatzsoftware spielen Sie Diablo auf einem vollkommen neuen Level! Für nur 29,90€ (unverbind. Preisempfehlung)



VOLLE DRÖHNUNG

Noch bevor sich die Redaktion schwerpunktmäßig mit Lautsprechersystemen beschäftigt, wollen wir Ihnen zwei interessante Vertreter des Genres vorstellen. Während sich das Wavemaster-Boxenpaket für Freunde gepflegter Dolby-Dröhneinlagen anbietet, wendet sich das Subwoofersystem von Labtec an preisbewußte Spieler mit aufstrebenden Lärmambitionen.

Wavemaster 1000 Cinemania

Der mittlerweile recht bekannte Boxenbauer Wavemaster komplettiert seine Lärmquader-Palette mit dem Dolby-System WM 1000.

Das dicke Lautsprecherpaket mit einer Gesamtleistung von 160 Watt besteht aus einem voluminösen Subwoofer, einer breiten Centerbox, zwei Zwillings-Frontboxen sowie zwei kleineren Satelliten für

die hintere Galerie. Der Baßspezialist dient dabei gleichzeitig als Schaltzentrale für die Lautstärkeregelung der übrigen Speaker-Kollegen und für die Einstellung der fünf Dolby-Effekte wie Hall-, Theater- oder Liveakustik. Darüber hinaus läßt sich das

Dolbysystem auch über eine beliebige Fernsteuerung bedienen oder alternativ über bis zu drei

Eingangsquellen wie einen Videoplayer oder den PC ansteuern. Das Fehlen eines entsprechenden Verbindungskabels mit der Spielemaschine läßt darauf schließen, daß das WM 1000 jedoch nicht vorrangig für den Spielmarkt konzipiert worden ist. Da das Dröhn-Equipment aus sechs Boxen besteht, ergibt sich eine gewisse Aufstellproblematik für platzgeplagte Zeitgenossen. Beachtlich ist jedoch die Liste mit Dolby Surround-kompatiblen Spielen: Unter anderem ertönen Starfleet Academy, Wing Commander 3-5, die meisten EA Sports-Titel, Jedi Knight oder POD in räumlichen Dimensionen. Während die Kufen-Kracks in NHL 98 lautstarke Anfeuerung von den hinteren Zuschauerboxen beka-

men, feuerten die vorderen Lautsprecher Orgel einlagen auf die Spieler ab. Bei Jedi Knight war lediglich die Musik als räumliche Einlage erkennbar – die Effekte machten sich in bravem Stereobreit. Der Klangabteilung des WM 1000 sind dabei saubere Höhen zu bescheinigen. Von fetten Bässen verwöhnte Gehörgänge werden den Tiefton-Magerquark der Anlage wenig erbautlich finden. Wer einen Einstieg in die 3D-Sound-Welt sucht, erhält für moderate 499,- DM eine vernünftige Lärmlösung.

| | |
|--------------------|--------------|
| Ausstattung: | gut |
| Hardware-Features: | gut |
| Performance: | befriedigend |
| Gesamturteil: | gut |

Labtec Game Series LCS-2420

Der amerikanische Lautsprecher-Spezialist Labtec beehrt den europäischen Markt seit einigen

Monaten mit hochwertigen Boxen zu günstigen Preisen. Aus der Game Series flog der Redaktion ein Subwoofersystem zu, das sich platzsparend auf dem Schreibtisch schlankmacht. Während die Satelliten eine klebtechnische Haltevorrichtung besitzen, ist der Subwoofer als Schaltzentrum der Reglermacht schmal ausgefallen und als Zierde für den Schreibtisch gedacht.

Auf diese Weise haben Sie alle Lärmelemente am Monitor untergebracht und können den vollen Sound genießen. Auffällig sind lange Verbindungsleitungen, die Frustrationen bei Kabelarbeiten vorbeugen, sowie die geringe Reglerzahl. Justierbar sind nur die Gesamtlautstärke sowie der Baßumfang, an sonstigen Einstell- oder Anschlußmöglichkeiten mangelt es den Labtec-Lärmern. Trotzdem umschmeicheln die Hochtöner mit glasklaren Melodien die gestrengen Testerohren,

während der Bassist sein bestes gibt, um entsprechend tieferliegende Frequenzen an den Spieler zu bringen. Insgesamt kann dem mit 149,- Mark angesetzten Subwoofersystem eine wohlklingende Akustik bescheinigt werden, die bei voller Leistung wenig Störgeräusche aufweist.

| | |
|--------------------|--------------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Hardware-Features: | befriedigend |
| Performance: | gut |
| Gesamturteil: | gut |

| Modell | Game Series LCS-2420 |
|------------------------|-------------------------------|
| Hersteller | Labtec |
| Info-Telefon | 08123-990-435 |
| Preis (lt. Hersteller) | DM 149,- |
| Ausführung | Satelliten, Subwoofer |
| Ausgangsleistung | 2x3,5 Watt, 13 Watt Subwoofer |
| Regler | Volume, Baß |
| Anschlüsse | - |

| Modell | 1000 Cinemania |
|------------------------|---|
| Hersteller | Wavemaster |
| Info-Telefon | 0421-1769-360 |
| Preis (lt. Hersteller) | DM 469,- |
| Ausführung | Satelliten, Subwoofer |
| Ausgangsleistung | 3x30 Front/Center, 2x15 Rear, 40 Watt Subwoofer |
| Regler | Volume, Baß, Effekte |
| Anschlüsse | 3 Eingänge |

Games CD-ROM Mac

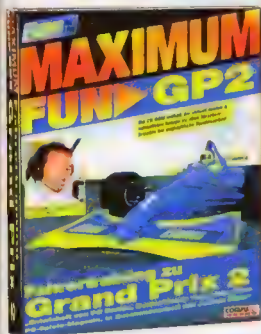
MAXIMUM FUN

Zusatzsoftware zu aktuellen PC-Spielen!

Fahrertraining zu Grand Prix 2:

In Zusammenarbeit mit Jochen Mass! Per Full-Screen Video (von CD-ROM) kann man verfolgen, wie welche Kurven am besten angefahren werden, welche Gangart optimal ist, welche die besten Bremspunkte sind und vieles mehr. Außerdem: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.

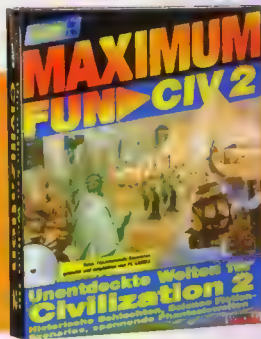
DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Unentdeckte Welten für Civilization 2:

Über 50 neue Szenarios zu dem Micro-Prose-Hit. Zu jedem Szenario gibt es technische Infos und eine Kurzbeschreibung. Für alle „Civilization 2“-Fans etwas: historische Schlachten, ganze Kriege, Science-fiction und spannende Phantasiewelten. Ein Add-On für viele Stunden Spielspaß.

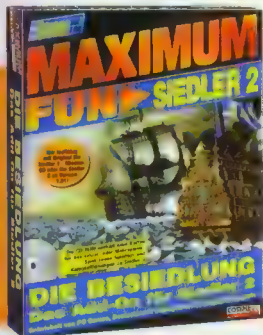
DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Die Besiedlung - Add-On zu Siedler 2:

100 neue Szenarios und damit wieder viele Stunden Spielspaß für alle Besitzer von Siedler 2 (Vers.1.5) bietet „Die Besiedlung“. Über ein komfortables Menü können alle Levels installiert werden. Mit auf der CD-ROM: ein ausführlicher Workshop mit erprobten Strategien und zahlreichen neuen Tips&Tricks.

DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielmagazine

COMPUTEC
VERLAG



CONTROLLER INVASION

Mittlerweile finden immer mehr Spiele-Knüppel den Weg in die Kaufhallen, die ganz offensichtlich einem Design-Wettbewerb entsprungen sind. Ob diese Objekte moderner Ergonomiekunst auch wirklich maximalen Spielespaß garantieren, erfahren Sie im ersten Teil unseres Controller-Vergleichstests. Im Prüflabor wurden Gamepads, Lenkradsysteme und 3D-Controller probegespielt.

Die Entwicklung im Joystickbereich treibt mitunter recht seltsame Blüten. Während so mancher Hersteller viel Zeit und Geld in die Konstruktion besonders ergonomischer oder futuristisch anmutender Designs investiert, legen andere Controller-Schrauber großen Wert auf die

universelle Einsetzbarkeit des Spielegeräts. Gegenläufige Tendenzen stellen Spezialwerkzeuge für Genrespezialisten wie Arcade-Eingabegeräte, Düsenjäger-Equipment oder angekündigte Echtzeitstrategie-Mäuse dar. Wohin das Force Feedback-Phänomen führen kann, zeigt die angedrohte Markteinführung einer FF-Maus der Firma Immersion (<http://www.force-feedback.com/feelit/feelit>).

Wertungen ohne Ende

Damit Sie gerade vor Weihnachten nicht den Überblick verlieren, startet mit dieser Ausgabe der Spiele-Controller-Vergleichstest. Den Anfang machen die digitalen Druckeberger aus der Gamepad-Abteilung. Lenkradsysteme für angehende Schumi-Nachahmer sowie 3D-Werkzeuge für die optimale Raumgestaltung. Wichtige Kriterien bei der Bewertung der Testopfer sind dabei Ausstattungsfragen, die Softwarekategorie sowie Technikmerkmale. Bei der Ausstattung werden Knopfbestückung, Kabellängen sowie beiliegende

Handbücher oder Softwarezugaben bewertet. Hinter dem Merkmal „Software“ verbirgt sich die softwareseitige Installation, das Programmier-Handling sowie die Kompatibilität zu DOS und Win95. Der Bewertungskategorie „Technik“ kommt die größte Bedeutung zu, weshalb sie in der Tabelle für die jeweilige Produktkategorie auch gesondert erwähnt wird. In die Urteilsfindung fließen dabei die Punkte Widerstand, Ergonomie (Griff-Haltung, Handablage, Knopferreichbarkeit und Links-/Rechthänder-Kompatibilität) sowie Stabilität und Spielsteuerung ein. Auch die Qualität der Verarbeitung spielt in diesem Zusammenhang eine wichtige Rolle.

Kalibrierungskämpfe

Die neuen SideWinder-Sticks oder auch das Thrustmaster-Lenkrad Formula 1 stellen harte Anforderungen an den MIDI-Port der Soundkarte. Die Ports älterer Soundkarten wurden für langsamere Systeme entwickelt und haben dementsprechend Probleme

mit der Geschwindigkeit und den Timing-Anforderungen moderner Spiele. Gerade bei Lenkradsystemen bietet sich deshalb die Anschaffung einer Gamecard mit Geschwindigkeitsregler an, die die Anpassung des MIDI-Ports an die Systemgeschwindigkeit erlaubt. Außerdem ist es ratsam, die Kalibrierung des Joysticks mit ausgeschalteter Option „Poll mit Interrupts“ durchzuführen, um anschließend das Polling wieder anzuklicken. So können Sie sicher sein, daß der Port in einem nicht beschleunigten Zustand auf den Stick eingestellt wird.



Die Game Device Software von Microsoft: ein Musterbeispiel für anwenderfreundliches Knöpfek konfigurieren.



GAMEPADS

Das digitale Gamepad – Dein Freund und Helfer bei Sport- und Actionspielen. Wurden die ersten Pads noch in spartanischem Gewand mit maximal vier Feuerknöpfen und Steuerkreuz ausgeliefert, gibt es mittlerweile regelrechte Funktionsmonster mit bis zu 10 Feuertasten, Programmieroption und Keyboardanschluß. Das digitale Dasein der Joypads wird dadurch begründet, daß der Stick in seinen Bewegungen nur zwei Zustände kennt: an oder aus. Mit dieser Technik sind besonders kurze Reaktionszeiten und -wege möglich, weshalb das Einsatzgebiet der Digipads klar umrissen ist. Sind Sie ein Reißiger Vertreter friedfertiger Handkanten-Simulationen oder beinhardter Aktivist genau getimter Bodychecks, werden Sie um ein qualitativ hochwertiges Eingabegerät für diese Spielegenres wohl nicht herumkommen. Als Referenzspiele für die im folgenden vorgestellten Pads wählten wir unter anderem NHL 98 und FIFA 98 von EA Sports sowie Pandemonium von BMG Interactive. Bei den nichtprogrammierbaren Digitalgeräten überzeugten vor allem das MaxFire von

Genius, das PowerPad von InterAct sowie die Saitek-Digisticks. Die Entscheidung für den Award fiel auf programmierbarem Terrain. Hier lieferten sich der SideWinder, der Rage3D sowie das GamePad Pro ein spannendes Rennen. Schließlich fiel die Entscheidung zugunsten des Gravis-Sticks, da er als einziges Produkt eine völlige Kompatibilität zu allen Betriebssystemen bietet. Reine Win95-Naturen finden sowohl im Microsoft- als auch im Thrustmaster-Spielewerkzeug herausragende Eingabegeräte.



Referenz für digitale Gamepads: trockene Schlagschüsse, butterweiche Soloeinlagen und knackige Körperkontakte mit NHL 98.

ACT Labs Powerramp



Keyboard-Spielecontroller scheinen langsam, aber sicher in Mode zu kommen. Auch das Powerramp schmuggelt sich zwischen Keyboard und PC und erlaubt dadurch umfangreiche Programmierfeatures. 14 handliche Tasten warten auf Ihre Programmierkunst, wobei

sogar bis zu 10 Schlagfolgen auf manchen Knöpfen speicherbar sind. Autofeuer, Achsentauch sowie vier Makrobanke stehen dem anspruchsvollen Arcade-Verehrer zur Verfügung. Software und Handbuch sind englisch und sehr gut ausgefallen, außerdem stehen

über 50 Spielekonfigurationen zur Verfügung.

| | |
|---------------|----------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Software: | gut |
| Technik: | gut |
| Gesamturteil: | gut |

ACT Labs Powerramp Mite



Das Mite-Pad aus der Powerramp-Reihe läßt sich direkt am Spielwerkzeug programmieren und verfügt über ähnliche Features wie der Brett-Kollege. Wer auf der Suche nach optimalen Steuerungskonfigurationen ist, erhält mit dem Mite sicherlich ein anspre-

chendes Hilfsmittel. Auch ohne Programmier-Schnickschnack spielt sich der Digi-Stick sehr gut: Steuerkreuz und Knopfarrangierungen sind dem Microsoft-Gerät dabei stark nachempfunden. Insgesamt ein erfreuliches Stück digitaler Designerkunst, das die Redak-

tion auch gerne in einer tastaturlösen Variante gespielt hätte.

| | |
|---------------|----------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Software: | gut |
| Technik: | gut |
| Gesamturteil: | gut |

Air Labs Striker



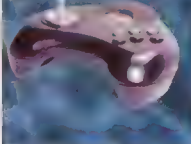
Das Striker ist ein höchst filigranes Joypad mit sicherem Draht zum Joystick-Port. Bis zu acht unterschiedliche Feuerknöpfe lassen sich aktivieren; außerdem stehen zwei spezielle Dauerfeuer-Buttons zur Verfügung. Das Konsolen-Design sorgt dabei für durchaus

brauchbare Spielergebnisse, in Sachen Ergonomie laufen dem Striker jedoch andere Pads den Rang ab. Mit einem entsprechenden Fremdtreiber lassen sich alle Funktionstasten unter Win95 aktivieren, ansonsten sind Sie auf die Kompatibilität mit dem jeweiligen

Spiel angewiesen – NHL 98 erkannte nur vier Aktionstasten.

| | |
|---------------|--------------|
| Ausstattung: | gut |
| Software: | befriedigend |
| Technik: | befriedigend |
| Gesamturteil: | befriedigend |

Endor Fanatec Eezee Pad



Die neugegründete Firma Endor produzierte früher unter dem Label AlfaData und wird in den nächsten Monaten eine dicke Eingabegeräte-Palette auf den Markt bringen. Der erste Zögling der Fanatec-Reihe stellt das günstige Eezee Pad dar, das mit insgesamt

8 Funktionstasten, einem aufschraubbaren Metall-Stick sowie abnehmbaren Gummi-Noppen im Paket kommt. Die anfangs etwas klobige Konstruktion vermag im Spielverlauf zu überzeugen. Der Aspekt der Programmierbarkeit wird über einen Treiber herge-

stellt. Insgesamt ein sehr erfreuliches Preis-Leistungs-Verhältnis.

| | |
|---------------|--------------|
| Ausstattung: | befriedigend |
| Software: | gut |
| Technik: | gut |
| Gesamturteil: | gut |

Genius Game Hunter



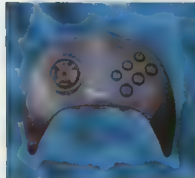
Der Punktejäger von Genius ist ein preiswerter Digitalgenosse und spielt sich trotz des biederen Designs gar nicht mal schlecht. Das gelblackierte Steuerkreuz bringt zwar schwammige Erlebnisse mit sich, ansonsten liegt das Pad aber gut in der Spielhand, und die

Knöpfe sind auch vernünftig erreichbar. Rätselhaft bleibt jedoch, wie die zusätzlichen vier Buttons aktiviert werden sollen. Das Handbuch schiebt die Schuld auf Spiele, die nicht mehr als die Standardknöpfe unterstützen. NHL 98 – sonst als gieriger Tastennachfra-

ger bekannt – wollte jedenfalls nur mit vier Knöpfen kooperieren.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | gut |
| Software: | befriedigend |
| Technik: | befriedigend |
| Gesamtwert: | befriedigend |

Genius MaxFire



Auch das nächste Genius-Gamepad gibt sich knopftechnisch sehr ausstattungsreudig: Acht Funktions-tasten, verschiedene Turbo-modi sowie die dankbare Ein- und Ausschaltoption für Zusatzknöpfe stehen zur Verfügung. Den eigent-lichen Reiz der Digitalkanone

macht jedoch das Bumerang-Lay-out aus. Zusammen mit dem Side-Winder-Pad steht sie an der Spitze ergonomischer Handhabung, wo-bei auch die Tastenformationen optimal angeordnet sind. Mangels eines entsprechenden Win95-Treibers können die vier optionalen

Tasten jedoch nur als Schub- oder Ruderkontrolle verwendet werden.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | gut |
| Software: | befriedigend |
| Technik: | sehr gut |
| Gesamtwert: | gut |

Genius PowerStation



Die Arcade-Maschine von Genius besitzt ein überdimensionales Fledermauskostüm und ist eher für Batterspiele oder das Kung Fu-Genre geeignet. Ein riesiger, auf-schraubbarer Knüppel prangt zur Linken, der rechte Flügel wird mit sechs monströsen Feuerknöpfen

belegt. Mittig finden sich Modus-schalter für die einzelnen Tasten sowie ein Geschwindigkeitsregler. Wer gerne spielhaltenskompatibel seine Aktionsknöpfe mit geballter Faust bearbeitet, findet in der PowerStation eine passende Digi-Heimat. Spieler mit Arcade-Aver-

sionen sollten lieber auf handli-cheres Werkzeug zurückgreifen.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | gut |
| Software: | befriedigend |
| Technik: | befriedigend |
| Gesamtwert: | befriedigend |

Gravis GamePad



Als Klassiker unter den Digi-knöp-peln ist das Gravis GamePad für manche Spielzeitgenossen immer noch unersetzlich. Positive Aspek-te liefern die Aufschraubmöglich-keit eines Mini-Sticks sowie der Achsen-Flip für echte Links- und Rechtshänder-Kompatibilität. Et-

was angestaubt ist das Digi-De-sign, die Anzahl der Feuerknöpfe sowie die Verbindungsleitung zum Joystick-Adapter außerdem ist der Plastik-Stick abbruchgefahr-det. Als bodenständiger Drücke-berger kann das Pad jedoch allen Spiele-Puristen mit Abneigung ge-

gen umständliche Programmier-funktionen empfohlen werden.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | ausreichend |
| Software: | befriedigend |
| Technik: | gut |
| Gesamtwert: | befriedigend |

Gravis GamePad Pro



Das GamePad Pro ist die aufge-bohrte Variante des altbewähr-ten Standard-Pads von Gravis. Die Konsolenkonstruktion liegt ver-nünftig in der Hand, und auch die Knopfverteilung entspricht den Ansprüchen aktueller Actiontitel. Drei Modi warten auf den Anwen-

der: Die GRIP-Variante ermöglicht die Programmierbarkeit des Digi-sticks, ansonsten läßt sich das Pad als 4 Button- oder als 2 But-ton-Werkzeug benutzen. Letztere Option ist sinnvoll, wenn Sie ein weiteres Pro-Pad an das mitgelie-ferte Y-Kabel hängen. Die DOS-

Kompatibilität wird über ein Ta-senstest-Programm hergestellt.

| | |
|--------------|----------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Software: | sehr gut |
| Technik: | gut |
| Gesamtwert: | sehr gut |

InterAct PC Propad 4



Das preislich recht günstig ausge-fallene Propad 4 hat neben vier Einzelfeuer-Tasten noch vier Zei-gfinger-Turboshooter sowie zwei Dauerfeuer-Geschwindigkeiten. Das Digital-Design ist etwas zier-lich ausgefallen, so daß Spieler mit großen Handflächen ausmaßen

leichte Probleme mit dem Gerät bekommen. Das Steuerkreuz er-weist sich als recht schwergängig, außerdem drohen bei Dauerspie-len ein dicker Daumen und design-bedingt Ermüdungserscheinungen in den Fingern. Die Turbotasten sind eine nette Zugabe, werden im

Eifer des Gefechts jedoch gerne mal aus Versehen gedrückt.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | befriedigend |
| Software: | befriedigend |
| Technik: | befriedigend |
| Gesamtwert: | befriedigend |

...UND AM 8. TAG
ERSCHUF ER DIE



Maxi-Sound

64 Dynamic 3D

Folgende Awards haben
unsere Soundkarten
1997 erzielt



PC World 2/97



Netmag 3/97



PC Magazin 1/97



Computer Bild 5/97



PC Action 8/97



PC Warten 1/97



PC Pro 1/97



PC Test 1/97



PC Shopper 3/97



**Starten Sie mit Ihren
Spielen in eine
andere Sound-
Dimension!**



- Echte 64-stimmige Polyphonie
- 3D Positional Audio mit 4 Lautsprechern
- Interaktiver Surround-Sound
- Wave Table Technologie, 2 MB RAM (erweiterbar auf 18 MB)
- Multi-Effekte und Abmischung aller Soundquellen in Echtzeit
- Parametrischer 4-Band-Equalizer
- MAXImale Spiele-Kompatibilität: SoundBlaster™, GM, GS, Windows Sound System™, MPU-401



InterAct PC PowerPad Pro



Das PowerPad Pro hat zwei Betriebsmodi: Neben einem 6 Button-Pad kann es auch in der 4 Button-Variante mit Throttle-Funktion gespielt werden. Die großzügige Ausstattung erlaubt die Wahl zwischen einem herkömmlichen digitalen Steuerkreuz

sowie einem analogen Mini-Stick mit Trimmrädern. Eine mitgelieferte Software erlaubt zu diesem Zweck die direkte Überprüfung der Funktionstüchtigkeit des Pads. In der Ergonomieabteilung erhält das PowerPad bessere Noten als der kleine Kollege Propad 4, für eine

Spitzennote liegt das Spielwerkzeug aber zu klobig in der Hand.

| | |
|--------------|-----|
| Ausstattung: | gut |
| Software: | gut |
| Technik: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

InterAct 3D ProgramPad



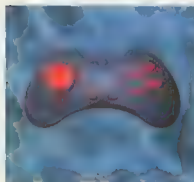
Das High-End-Pad von InterAct ist im durchsichtigen Pop-Art-Outfit gehalten. Hinter dieser Designstudie verbirgt sich jedoch ein wohl-tuend ergonomisches Spielzeug, das als 6 Button-Pad oder als programmierbares 10 Tasten-Gerät fungiert. Während der normale

Betrieb höchst präzise Bewegungsmanöver erlaubt, sollte die Programmierfunktion weitläufig umspielt werden. Software- und handbuchttechnische Mängel machen das Konfigurieren des Daddelsticks zum Lottospiel, außerdem muß für diesen Modus das

ProgramPad zwischen Keyboard und PC gestöpselt werden.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Software: | befriedigend |
| Technik: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

Logitech ThunderPad Digital



Das kleingewachsene ThunderPad Digital von Logitech ist auf Anwender mit zierlichen Spielergreifern ausgerichtet und stellt trotz interessanter Form nicht gerade einen Ausbund an Ergonomie dar. Das Steuerkreuz und die Tastenformationen sind mehr als schwer-

gänglich, was schnelle Reaktionen nicht unbedingt eben erleichtert. Vorbildlich sind dagegen die kinderleichte Programmier-Software und das mitgelieferte Spieleset-Paket. Insgesamt acht Knöpfe sind mit Funktionen belegbar, wobei zwei spezielle Einstellstasten für

den Normal- oder den Turbofeuermodus verwendet werden.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Software: | gut |
| Technik: | befriedigend |
| Gesamtwert: | gut |

Microsoft SideWinder Gamepad



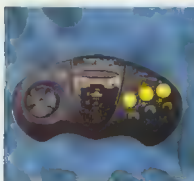
Microsoft ist mit seiner qualitativ hochwertigen Controller-Palette mittlerweile sehr erfolgreich. Das Gamepad steht diesem Anspruch kaum nach: Edle Verarbeitung, optimale Win95-Kompatibilität, gute Software und die Anschlußmöglichkeit von drei weiteren Micro-

soft-Pads sprechen eine deutliche Sprache. Etwas störend wirkt die fehlende DOS-Kompatibilität sowie die sich einstellende Daumenpeinigung nach längeren Spieleinlagen. Mit dem vorhandenen Knopfbaillon lassen sich viele schöne Programmierereinfälle reali-

sieren: faule Gemüter übernehmen die beiliegenden Buttonsets.

| | |
|--------------|----------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Software: | gut |
| Technik: | sehr gut |
| Gesamtwert: | sehr gut |

Saitek X6 - 31 M



Das erste Pad von Saitek ist eine 6 Button-Ausführung, dessen Bewegungs-kreuz ungewöhnlicherweise mit Mikroschaltern ausgestattet ist. Alle Funktionstasten sind dabei dauerhaft kompatibel und können mit zwei Geschwindigkeiten betrieben werden. Die Fleder-

maus-Konstruktion des Digiknöp-pels liegt aufgrund der geschmeidigen Oberfläche wohlthuend in den Händen, die Knöpfe sind aber etwas zu groß ausgefallen. Obwohl dadurch gerade in NHL 98 ein schnelles Umgreifen etwas erschwert wird, lassen sich die Ak-

tionen der Spieler jedoch erfreulich genau steuern.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | gut |
| Software: | befriedigend |
| Technik: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

Saitek X6 - 32 M



Das angenehme ergonomische 32 M hat vier gelb leuchtende Feuerknöpfe, vier zusätzliche Zeigefinger-Werkzeuge sowie individuelle Auto-/Turbofeuer-Regler. Die Mikroschalter beim Steuerrad sorgen für präzise Jogging-Manöver, während die dicken Funktionsta-

sten leider kein Garant für rasche Reaktionszeiten sind. Die vorderseitige 4er-Knopfparade läßt sich bei DirectX5-Spielen lediglich als Schub- und Ruderkontrolle aktivieren - sonstige Effekte sind momentan leider nicht programmierbar. Trotzdem ein höchst angeneh-

mer Digitalkamerad, der für viele Stunden Actionspaß sorgen kann.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | gut |
| Software: | befriedigend |
| Technik: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

DER TAG HAT 24 STUNDEN



ZU DUMM...

MANCHMAL IST ES WIRKLICH ÄRGERLICH, DAB DIE ZEIT SO SCHNELL VERGEHT. DA SITZT MAN AM COMPUTER UND ENTSPANNT SICH VON DER ARBEIT BEIM AUTORENNEN GEGEN DIE WELTLEITE ODER BEIM ÜBERSCHALLFLUG IM KAMPFJET, UND PLOTZLICH IST ES MITTERNACHT... NOCH NIE SO ETWAS ERLEBT? DANN KENNEN SIE WOHL UNSERE PRODUKTE NOCH NICHT! DURCH DIE VEREINIGUNG DER NEUESTEN 3D, DVD UND INTERNET TECHNOLOGIEN VERWANDELN WIR IHREN PC IN EINE HOLLENMASCHINE MIT MEGASOUND UND MÖRDERGRAFIK. TESTEN SIE SELBST!

ADRENALINE RUSH 3D

- Spiehellengrafik für Zuhause
- 3D 3D Grafik und Multimediabeschleuniger
- 3Dfx Voodoo Rush Chipset
- Komplett mit den 3Dfx Versionen von
 - Top Gun
 - The Matrix
 - The Matrix Reloaded
 - The Matrix Revolutions



JAMMIN' DVD II

- Abspielen von DVD Videos
- Dolby® AC-3 MPEG 2 Surround Sound
- TV Ausgang
- Windows 95 Plug-n Play
- Inklusive Fernbedienung und DVD Video



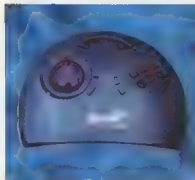
THE TEMPO OF INNOVATION



www.jazzmm.com



Thrustmaster Rage3D



Ein neues Spielegerät kommt von Thrustmaster. Der Rage3D sieht aus wie ein Halbmond, hat einen Digital-/Analog-Umschalter sowie ein daumenfreundliches Steuerkreuz. Die Ausstattung beinhaltet drei Spieledemos, eine gut zu bedienende Mapper-Programmierung

software sowie ein eigenes Prüfpanel. Erwähnenswert sind die Anschlußmöglichkeit von drei weiteren Rags sowie die Config-Daten. Wermutstropfen: DOS-Veteranen schauen in die Röhre, und der 10 Button-Riese wird in der DOS-Box zu einem 2 Achsen-/4 Tasten-

Gamepad. NHL konnte nicht zur Kooperation bewegt werden.

| | |
|--------------|----------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Software: | gut |
| Technik: | gut |
| Gesamtwert: | sehr gut |

Vidis Destiny PC Joypad



Daß preiswerte Pads sich mitunter auch genauso spielen, demonstriert der kleine Joypad-Kamerad von Vidis. Eine viel zu kurze Spieleleitung, ein Verbindungsstecker mit unbändigem Freiheitsdrang, ein Steuerkreuz, das sich anfühlt wie ein Floß auf

dem Pazifik bei Windstufe 10, seltsame Druckknöpfe... Hier paßt im negativen Sinne leider alles zusammen. Für absolute Gelegenheitsspieler mit Spinnweben im Geldbeutel mag der Stick noch Bedeutung haben. Die Redaktion wartet jedoch gedul-

dig auf die angekündigten Neuerscheinungen bei Vidis.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | ausreichend |
| Software: | befriedigend |
| Technik: | ausreichend |
| Gesamtwert: | ausreichend |

Z+Z-Soft (Logic3) PC MasterPad



Ein sehr interessantes Pad erreicht uns aus der Schweiz von Z+Z-Soft. Das MasterPad beherbergt acht Funktionstasten sowie Regelungen für Turbo- und Autofeuer. Völlig mysteriös bleibt jedoch, wie die zusätzlichen vier Zeigefinger-Tasten eingebunden werden sollen

– ein Treiber liegt jedenfalls nicht bei. Benutzt man einen entsprechenden Fremdtreiber, funktioniert auch NHL 98 ohne Knopfprobleme. Lediglich die Haupttasten sind schwere Brocken, ansonsten spielt sich das Pad tadellos. Mit integrierter Software und län-

gerem Kabel wäre das Pad in den Digi Top 5 zu finden.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | befriedigend |
| Software: | befriedigend |
| Technik: | gut |
| Gesamtwert: | befriedigend |

Z+Z-Soft (Logic3) PC ExplorerPad



Das ExplorerPad hat leichte Layout-Unterschiede im Vergleich zum MasterPad-Kollegen aufzuweisen. Die Dauerfeuergeschwindigkeit wurde gekippt, dafür stehen sechs Feuerfunktionen im Spielwaffen-Arsenal bereit. Leider muß sich der Tester wieder an

einem Fremdtreiber vergreifen, um diese in voller Pracht genießen zu können. Außerdem trägt das Steuerkreuz schwer an seiner Linkstabilität – nach rechts bewegt man seine Spielfigur nur mit äußerster Kraftanstrengung. Eigentlich schade, denn das DigiPad macht

ansonsten einen wirklich brauchbaren Eindruck.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | befriedigend |
| Software: | befriedigend |
| Technik: | befriedigend |
| Gesamtwert: | befriedigend |

| Hersteller | ACT Labs | ACT Labs | Air Labs | Endor Fanatec | Genius | Genius | Genius | Gravis | Gravis | InterAct |
|--------------------|-------------|-------------|--------------|---------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------------|--------------|
| Modell | Poweramp | Power M ite | Stroker | Fezee Pad | Game Hunter | Maxfire | PowerStation | GamePad | GamePad Pro | PC Pajpad 4 |
| Info-Telefon | 0541-122065 | 0541-122065 | 0541-122065 | 06021-840681 | 02173-974321 | 02173-974321 | 02173-974321 | 0541-122065 | 0541-122065 | 04287-125113 |
| Preis (Hersteller) | DM 89,- | DM 59,- | DM 35,- | DM 20,- | DM 25,- | DM 40,- | DM 60,- | DM 39,- | DM 59,- | DM 30,- |
| Feuerknöpfe | 14 | 16 | 8 | 6 | 8 | 8 | 6 | 4 | 10 | 4 |
| programmierbar | 14 | 16 | - | 6 | - | - | - | - | 10 | - |
| Autofeuer | ja | ja | ja | ja | ja | ja | ja | nien | ja | ja |
| Kabelänge (cm) | 190 | 210 | 170 | 180 | 150 | 180 | 150 | 160 | 170 | 210 |
| Widerstand | schwach | mittel | mittel | stark | mittel | mittel | schwach | mittel | mittel | stark |
| Ergonomie | gut | gut | befriedigend | befriedigend | befriedigend | sehr gut | befriedigend | befriedigend | gut | befriedigend |
| Spielesteuerung | gut | gut | befriedigend | gut | befriedigend | gut | befriedigend | gut | gut | befriedigend |

| Hersteller | InterAct | InterAct | Logictech | Microsoft | Saitek | Saitek | Thrustmast. | Vidis Destiny | Z+Z Soft(Logic3) | Z+Z Soft(Logic3) |
|--------------------|----------------------------|----------------|--------------|--------------|--------------|-------------|-------------|----------------|------------------|------------------|
| Modell | P.w.e. Pad Pro 3D Pro: Pad | Thund Pad Digi | SW Gamepad | Xb - 31 M | Xb - 32 M | Rage3D | PC Joypad | PC MasterPad | PC ExplorerPad | PC ExplorerPad |
| Info-Telefon | 04287-125113 siehe links | 069-92032165 | 0180-5251199 | 089-54612710 | 08161-871093 | 040-5148400 | 040-5148400 | 0041-417402116 | 0041-417402116 | 0041-417402116 |
| Preis (Hersteller) | DM 50,- | DM 70,- | DM 49,- | DM 69,- | DM 30,- | DM 40,- | DM 99,- | DM 30,- | DM 44,- | DM 44,- |
| Feuerknöpfe | 6 | 10 | 8 | 9 | 6 | 8 | 10 | 4 | 4 | 6 |
| programmierbar | - | 10 | 8 | 9 | - | - | 10 | - | - | - |
| Autofeuer | ja | ja | ja | ja | ja | ja | ja | ja | ja | ja |
| Kabelänge (cm) | 210 | 200 | 180 | 180 | 170 | 180 | 130 | 130 | 130 | 130 |
| Widerstand | mittel | stark | stark | stark | schwach | schwach | mittel | schwach | stark | mittel |
| Ergonomie | gut | gut | befriedigend | sehr gut | befriedigend | gut | gut | ausreichend | gut | gut |
| Spielesteuerung | befriedigend | gut | befriedigend | gut | gut | gut | sehr gut | ausreichend | gut | befriedigend |

FANATEC

better gaming

www.fanatec.com



LENKRADSYSTEME

Durch das Force Feedback-Element kommt Leben in die Lenkrad-Branche. Es gibt kaum einen Hardware-schrauber, der hier nicht an einem entsprechenden Eingabegerät herumexperimentiert. Die ersten Ergebnisse sind aber wahrscheinlich erst 1998 zu erwarten, da die jeweiligen Schnittstellen (DirectInput sowie das i-Force-Protokoll) offensichtlich noch nicht optimal ausgereift sind. Der Hobby-Schumi muß sich deshalb vorerst noch mit den kraftlosen Lenkradsystemen begnügen, die je nach Ausführung schon für sehr realistische Fahrereinsätze eingesetzt werden können. Gerade in der Zeit nach Veröffentlichung der genialen F1 Racing Simulation von Ubi Soft wird sich so mancher bisher standhaft gebliebene Zocker fragen, ob jetzt nicht die Zeit für eine kleine Investition gekommen ist. Formel 1-Einsteiger können sich durchaus an ein pedalloses Gefährt wagen, da die Beherrschung des Lenkrades an sich schon einige Übung abverlangt. Hochgeschwindigkeits-Virtuellen sind bei einem vollausgebauten System am besten aufgehoben, wobei sich hier das Formula 1 von Thrustmaster als Award-Empfänger aufdrängt. Testfahrten unternahm die Redaktion übrigens mit der erwähnten Pisten-Referenz F1 Racing Simulation.



Der Prüfstein für Lenkrad-Hardware: die F1 Racing Simulation von Ubi Soft.



CH Products Racing Wheel

Vollig überraschend traf direkt aus Amerika das CH Racing Wheel ein. Die graue Lenkrad-Maus ist sehr spartanisch mit vier Knöpfen ausgestattet, die als Beschleunigungs-, Brems- und Gangschaltungswerkzeug dienen. Die Befestigung ist demgegenüber sehr benutzerfreundlich aus-

gefallen und hinterläßt einen höchst stabilen Eindruck. Leider macht sich das schwammige Lenker-Feeling auch im Spiel recht nervig bemerkbar: Von jeglichen Steuerwiderständen befreit, wird das Anfahren von engen Kurven zur regelrechten Rutschpartie. Erwähnenswert ist die Kompati-

bilität zu den CH-Pedalen als Upgrade-Möglichkeit.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | befriedigend |
| Software: | gut |
| Technik: | befriedigend |
| Gesamtwert: | befriedigend |



InterAct V3 Racing Wheel

Das V3 von InterAct stellt eine ungewöhnliche Konstruktion dar, da das Lenkrad sozusagen als Sitz-möbel zwischen das Spiele-Gebein geklemmt wird. Um den Komfort zu steigern, sind individuelle Höhen- und Winkeleinstellungen am Steuerrad möglich. Außerdem kann der Fahrer direkt an der

Hardware die Lenkempfindlichkeit einstellen und gegebenenfalls die üppig vorhandenen Funktionstasten neu belegen. Leider sind die Pedale nicht unbedingt übermäßig standfest konstruiert. Im Zusammenspiel mit dem Klemmrad ergibt sich dadurch trotz annehmbarer Rennergebnisse auf

Dauer eine sehr unbequeme Sitzhaltung beim Spielen.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | gut |
| Software: | gut |
| Technik: | befriedigend |
| Gesamtwert: | gut |



Thrustmaster Grand Prix 1

Das Grand Prix 1 stellt den Einstieg in die Lenkrad-Familie bei Thrustmaster dar. Das Wheel wird mit zwei Schraubzwingen an Ihrer Rennunterlage befestigt – eine optimale Standsicherheit für heiße Rennsituationen ist dadurch nur bedingt gewährleistet. Spezielle Hebel sorgen für ange-

nehmes Beschleunigen und Abbremsen – Schalt-Ambitionen erledigen Sie mit den im Lenkrad eingebauten Tipp-Tasten. Wer keinen gesteigerten Wert auf Pedal-Aktion legt oder einen ersten Eindruck von den Möglichkeiten heutiger Formel 1-Hardware bekommen will, liegt mit dem mit knapp

150 Mark angesetzten GP 1 jedenfalls genau richtig.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | befriedigend |
| Software: | gut |
| Technik: | gut |
| Gesamtwert: | gut |



Thrustmaster Formula T2

Die frühere Referenz T2 stellt eine aufgebohrte Grand Prix-Variante dar. Statt Gas- und Bremshebel spendierte Thrustmaster der Renn-einheit eine Pedalausführung. Außerdem verwandelten sich die auf dem Steuerrad befindlichen Schaltknöpfe in eine Tipp-Gang-schaltung, die jedoch keine spür-

bare Rückmeldung aufweist. Dem edlen Lenkrad-Design steht eine etwas unbefriedigende Pedalkonstruktion gegenüber: Trotz guter Verarbeitung sind die Fußwerkzeuge zu klein ausgefallen, stehen zu eng beisammen und sind heftigen Fuß-Attacken gegenüber ziemlich machtlos. Im Vergleich zum neuen

Formula 1 zieht das T2 deshalb deutlich den kürzeren.

| | |
|--------------|-----|
| Ausstattung: | gut |
| Software: | gut |
| Technik: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

DSF: 120% MITTEN- DRIN.



MITTENDRIN STATT NUR DABEI





Thrustmaster Formula 1

Das Formula 1 stellt die konsequente Weiterentwicklung des T2 dar. Dessen Kritikpunkte nahm man bei Thrustmaster sehr ernst und verbesserte daraufhin fast alle negativen Features des einstigen Aushangeschilts. Das Ergebnis ist eine nochmals optimierte

Steuereinheit mit integrierten Funktionstasten, eine vorbildliche Standsicherheit des kompletten Systems, eine gadenlos realistische Gangschaltung sowie edle Pedal-Accessoires mit eingebautem Widerstand. Eigentlich fehlt nur die Force Feedback-Option,

um den Hochgeschwindigkeits-Zirkus Formel 1 live mitzerleben.

| | |
|--------------|----------|
| Ausstattung: | gut |
| Software: | sehr gut |
| Technik: | sehr gut |
| Gesamtwert: | sehr gut |



Vidis Destiny Steering Wheel

Bevor Vidis als einer der ersten Distributoren mit einem FF-Lenkrad auf den Markt kommen will, führen wir unsere Teststrunden noch mit dem Destiny Steering Wheel. Das dem Konsolen-Kollegen „Mad Katz“ nachempfundene Lenkrad wird per Gummipropfen

an den Schreibtisch gefesselt – große Standsicherheit bietet dieses Prinzip mit Sicherheit nicht. Auch die Pedale machen bei heißen Manövern gerne mal einen Freischwimmer-Schein. Ansonsten muß man dem F1-Gerät eine gute Spielbarkeit und ein ansehnliches

Preis-Leistungs-Verhältnis bescheinigen.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | gut |
| Software: | gut |
| Technik: | befriedigend |
| Gesamtwert: | gut |



Zye Racing Simulator

Das edelste und teuerste Formel 1-Equipment kommt aus England von Digital Edge/Zye. Der platzintensive Aufbau macht es erforderlich, daß Sie die mitgelieferte Montageplatte unter Ihren Monitor schieben. Auf diesen Untergrund schraubt man anschließend

die langgezogene Lenksäule und stellt sich die Pedale auf dem Boden zurecht. Auch wenn die Fußhebel die besten im Test sind, weiß die Lenkrad-Konstruktion aufgrund der störenden Befestigungsplatte nicht völlig zu überzeugen. Im Vergleich zur Referenz

Formula 1 fehlt außerdem eine echte Gangschaltung.

| | |
|--------------|----------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Software: | gut |
| Technik: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

| Hersteller | CH Products | Interact | Thrustmaster | Thrustmaster | Thrustmaster | Vidis Destiny | Zye |
|------------------------|--------------|------------------|--------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| Modell | Racing Wheel | V3 Racing Wheel | Grand Prix 1 | Formula T2 | Formula 1 | Steering Wheel | Racing Simulator |
| Info-Telefon | 0541-122065 | 04287-1251-13 | 08161-871093 | 08161-871093 | 08161-871093 | 040-514840-0 | 0541-122065 |
| Preis (lt. Hersteller) | DM 150,- | DM 149,- | DM 149,- | DM 239,- | DM 289,- | DM 149,- | DM 399,- |
| Ausstattung | Lenkrad | Lenkrad + Pedale | Lenkrad | Lenkrad + Pedale | Lenkrad + Pedale | Lenkrad + Pedale | Lenkrad + Pedale |
| Funktionstasten | 4 | 8 | 4 | 2 | 2 | 6 | 2 |
| Schaltknüppel | nein | nein | nein | ja | ja | ja | nein |
| Linkshänder | ja | ja | ja | nein | nein | ja | ja |
| Kabellänge (cm) | 180 | 220 | 200 | 180 | 170 | 180 | 200 |
| Widerstand | schwach | mittel | stark | stark | stark | mittel | stark |
| Ergonomie | befriedigend | befriedigend | gut | gut | sehr gut | befriedigend | gut |
| Stabilität | sehr gut | befriedigend | gut | gut | sehr gut | befriedigend | gut |
| Spielsteuerung | befriedigend | gut | gut | gut | sehr gut | gut | sehr gut |

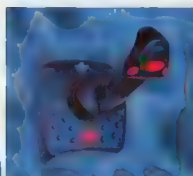
3D-CONTROLLER



Genrefreaks investieren ihr mühsam erspartes Geld nicht nur in Spezial-Eingabegeräte wie Gamepads oder Lenkräder, sondern durchaus auch in 3D-Controller. Die schöne Illusion der dritten Dimension läßt sich mit Hilfe dieser Joysticks am besten erleben. Neben den üblichen X/Y-Achsen besitzen Sie eine Z-Achse, die für verschiedene Aktionen benutzt werden kann. 360°-Bewegungen, Rotationen, Rollen oder Loopings: Mit bis zu sechs Freiheitsgraden können

Sie voll in die Geheimnisse der 3D-Welt eintauchen. Um die räumliche Qualität der sechs Testkandidaten auszuprobieren, startete die Redaktion Rundflüge mit der Descent 2-Airline.

Immer noch ein Gradmesser für 3D-Joysticks: Descent 2 von Interplay/Parallax Software.



Interact Cyclone 3D

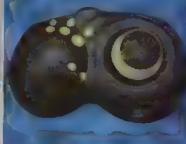
Von InterAct kam der erste Kandidat mit 3D-Ambitionen. Wie schon das ProgramPad kann es entweder als 6 Button-Normalstick über den MIDI-Port angeschlossen oder mit der Tastatur programmiert werden. Während die direkte Knöpfe-Konfiguration am Stick gut funk-

tioniert, stellen die Software und das Handbuch ein Trauerspiel dar. Wie die Z-Achse des Stick zu aktivieren ist, konnte die Redaktion nicht herausfinden. Auch die Ergonomie-Abteilung ist zwiespältig: Die untere Funktionstasten-Batterie ist gut erreichbar, die

oberen Knöpfe sind dagegen nur mit einer Riesenhand zu erreichen.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | gut |
| Software: | befriedigend |
| Technik: | befriedigend |
| Gesamtwert: | befriedigend |

Logitech CyberMan 2



Logitech geht mit dem CyberMan 2 neue Design-Wege. Ein Knopfhocker auf der linken Seite bietet Ihnen den Zugriff auf 8 Funktionsstasten, während die digitale Steuerung als Plastik-Puck mit drei Achsen zu bewaltigen ist. Um dieser Konstruktion noch das Sah-

nehäuschen zu verpassen, wurden Teile des Geräts mit Leuchtfarben versehen. Insgesamt spielt sich der 3D-Controller mit den entsprechenden Spielen überraschend gut. Durch die digitale Bauart ist der Anwendungsbereich des CyberMan jedoch stark einge-

schränkt. Ein Besuch auf www.cyberman2.de ist lohnenswert.

| | |
|--------------|----------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Software: | gut |
| Technik: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

Logitech Wingman Warrior



Der Warrior kann in zwei Modi betrieben werden: entweder als Standard-Joystick am MIDI-Port unter DOS oder als voll einsatzfähiger Knüppel an der schnellen Schnittstelle unter Win95. Die seitliche Haifischflosse dient als Handablage sowie als Zugriffsbe-

reich für den Throttle und Spin-Schalter. Der Knüppel an sich stellt nicht den Inbegriff der Ergonomie dar, erlaubt aber die flotte Betätigung aller Funktionstasten. Den Einsatz der Z-Achse über den Spin-Regler kann man sich mehr oder weniger schenken – dazu ist

der völlig willkürliche Zentrierungspunkt viel zu schwammig.

| | |
|--------------|-----|
| Ausstattung: | gut |
| Software: | gut |
| Technik: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

Microsoft SideWinder 3D Pro



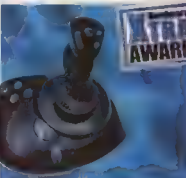
Der 3D Pro ist mittlerweile eine bekannte Größe in der Joystick-Branche und wird auch als normales Eingabegerät für Flugsimulationen verwendet. Der eigentliche Griff des Sticks ist wenig ergonomisch, auch die Erreichbarkeit der seitlich angebrachten Funktions-

tasten ist nicht optimal gelöst. Weitere Ansatzpunkte für Kritik sind der etwas schwammige Coolie-Hat sowie die nicht stufenlos verstellbare Schubregelung. Ansonsten bietet der Stick reine Win95-Kompatibilität (inklusive DOS-Fenster), eine präzise digital-

optische Steuerung sowie ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

| | |
|--------------|----------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Software: | gut |
| Technik: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

Microsoft SideWinder Precision Pro



Im letzten Heft konnten wir die Performance des 3D Pro-Nachfolgers schon mit einem Award krönen. An dieser Auszeichnung ändert dieser Vergleichstest nichts: Kein anderes Gerät bietet eine vergleichbare Spielsteuerung in Kombination mit realistischen

Fluggefühlen. Im Grunde setzte Microsoft an allen Kritikpunkten des Vorgängers an und schnitzte daraus den Precision. Zwei kleine Probleme sollten nicht unerwähnt bleiben: Zum einen werden Linkshänder aufgrund des Griff-Designs ausgeschlossen, zum anderen ver-

trägt sich der Precision nicht mit allen älteren Soundkarten.

| | |
|--------------|----------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Software: | gut |
| Technik: | sehr gut |
| Gesamtwert: | sehr gut |

Thrustmaster Millennium 3D



Der chronologisch letzte 3D-Anwärter kommt von Thrustmaster. Der Millennium 3D ist dessen neuestes Wunderwerk und bekam einen SciFi-Look der 50er Jahre verpaßt. Softwareseitig steht der Stick dem Rage3D in nichts nach. Das revolutionäre Element ist die Y-Ach-

sen-Bewegung: Anstatt den Stick mechanisch nach vorne oder hinten zu drücken, vollzieht der Knüppel eine Schaukelbewegung entlang einer festen Y-Achse. Leider wird die Spielsteuerung durch die Schwergängigkeit stark beeinträchtigt, so daß der Stick nur

Spielern mit Bud Spencer-Armgebilden zu empfehlen ist.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Software: | gut |
| Technik: | befriedigend |
| Gesamtwert: | gut |

| Hersteller | Interact | Logitech | Logitech | Microsoft | Microsoft | Thrustmaster |
|-------------------------|---------------|--------------|-----------------|--------------|---------------|---------------|
| Modell | Cyclone 3D | Cyberman 2 | Wingman Warrior | 3D Pro | Precision Pro | Millennium 3D |
| Info-Telefon | 04287-1251-13 | 069-92032165 | 069-92032165 | 0180-5251199 | 0180-5251199 | 08161-871093 |
| Preis (lt. Hersteller) | DM 100,- | DM 149,- | DM 149,- | DM 89,- | DM 179,- | DM 159,- |
| Feuerknöpfe | 11 | 8 | 4 | 8 | 2x8 | 6 |
| davon programmierbar | 11 | 8 | - | 8 | 2x8 | 6 |
| Coolie-Hat Schubregler | ja/nein | nein/nein | ja/ja | ja/ja | ja/ja | ja/ja |
| Ruderkontrolle | - | Z-Achse | Drehrad | Z-Achse | Z-Achse | Z-Achse |
| Spieleseits/Linkshänder | ja/ja | ja/ja | nein/nein | ja/ja | ja/nein | ja/nein |
| Widerstand | schwach | stark | mittel | stark | stark | stark |
| Ergonomie | befriedigend | gut | befriedigend | befriedigend | sehr gut | befriedigend |
| Spielsteuerung | befriedigend | gut | gut | gut | sehr gut | befriedigend |

classics WUNSCH

mit dem **PC-GAMES Classic Award**

JEDER TITEL



Der Planer 1+2 incl. Miss

74%



Fatal Racing

72%



X-Wing

84%



Werewolf

73%



Comanche 2.0

73%



Vollgas

73%



Tie Fighter

85%



The Dig

89%



Rebel Assault 2

83%



Flight Unlimited

88%

JEDE COMPILATION **DM 69,95**



Zehn Adventures

82%



FUNSOFT Big Box

73%

CHZETTEL

ware



ITEM DM 29,95*



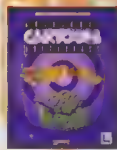
Monkey Island Spec.
86%



Mad TV 1+2
71%



Earthworm Jim 1+2
90%



Cartoon Adventures
91%



Doppelgänger
89%



Indiana Jones 3+4
88%

JEDER TITEL DM 39,95*



Halloween: The House of the Dead
87%



Swirl
82%



Uncle Henry
77%



Ascendancy
92%



Afterlife
73%



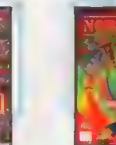
Pole Position
83%



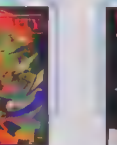
Pinball Illusions
86%



Pinball Fantasies
90%



Normality
88%



Bling!
87%



Fragile Allegiance
76%

JEDE COMPILATION

DM 49,95*



Star Wars Collection
88%



Fussball Collection
73%

classics on

<http://www.funsoft-online.com>

Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schmidt AG SOFTWARE AG, Tel. 0617/7652940, Fax. 0617/7652222 • Göttermark AG SOFTWARE GmbH, Tel. 09523/56560, Fax. 09523/94704

*unverbindliche Preisempfehlung!
Änderungen und Irrtümer vorbehalten!



17 Zoll-Monitore

SPIELE-FERNSEHER

Im letzten HardwareXtra konnte sich die Redaktion ein Bild von der Qualität aktueller 15 Zoll-Strahlmänner machen. Nach der Einstiegsklasse kommt nun die Kategorie für Aufsteiger: Immerhin 14 Monitore aus der 17 Zoll-Abteilung fanden den Weg in unser Testlabor.



TEST-PHILOSOPHIE

Um die Darstellungsqualität der 17 Zoll-Kandidaten noch detaillierter in Augenschein nehmen zu können, verwendete die Testcrew die CRT Alignment Tools von S. Jenkins & Time/Slice Systems. Konvergenzen, geometrische Skulpturen, Farbunreinheiten und Helligkeitsflecken sind mit deren Hilfe problemlos zu diagnostizieren. Das Merkmal „Ausstattung“ umfaßt die Einstellmöglichkeiten der Monitore, Handbücher und Zusatzausstattungen wie Lautsprecher oder integrierte Mikro. Der Aspekt „Ergonomie“ beleuchtet Wiederholfrequenzen, Strahlungsprüfsiegel sowie die sichtbare Bild diagonale. Als wichtigstes Kriterium ist jedoch die „Performance“ zu werten: Bildgeometrie, Schärfeverhältnisse, Leuchtfarben sowie Entspiegelungsverfahren sind hier relevant. Damit die Bildschirme sich an entsprechend farbenfrohen 24 Bit-Bildern in hohen Auflösungen bewähren konnten.

Das CRT-Tool ist Freeware und kann deshalb auch im Heimgebrauch zum Bildschirmtest eingesetzt werden.

Echte Spielernaturen mit dickem Geldbeutel geben sich mit schwächlichen Bildschirmen kaum zufrieden und investieren ihr Geld lieber in einen 17-Zöller. Obwohl sich die meisten Spiele in einem 800x600-Modus präsentieren, die ein 15-Zöller problemlos in guter Qualität und Ergonomie ausstrahlen kann, ist die größere Bild diagonale nicht völlig sinnlos. Zum einen wird es in Zukunft immer mehr Spiele und 3D-Grafikkarten geben, die höhere Bildschirmauflösungen erlauben, zum anderen bietet die mit durchschnittlich 40 cm dimensionierte Diagonale gerade für Win95-Anwendungen einen wesentlich besseren Durchblick. Ein wichtiges Kaufkriterium stellt dabei die Horizontalfrequenz der anvisierten Flimmerkiste dar. Damit die für 17-Zöller optimale Auflösung von 1.152x864 Pixeln auch ergonomisch dargestellt werden kann, ist ein 80 kHz-Gerät notwendig. Ergonomische Vertikalfrequenzen bewegen sich zwischen 75 und 85 Hz, wobei es vom jeweiligen Anwender abhängt, ob dieser 75 Hz noch als flimmernd oder schon als augenfreundlich empfindet.

Im Dschungel der Frequenzen Meist stapelt der Anwender seinen Monitor auf den Schreibtisch, wählt die passende Auflösung über das Einstellungs Menü seiner Grafikkarte aus und lehnt sich nach getaner Arbeit gemütlich zurück. Die wenigsten sind sich dessen bewußt, daß ihr Monitor aufgrund dieser Standard-Einstellungen nicht in der maximalen Bildwiederholfrequenz strahlt. Grundsätzlich gibt es dabei drei Möglichkeiten der Frequenz-Ansteuerung. Entweder Sie laden bei der Installation per Diskette eine Monitor-Infodatei ein oder überlassen die Übermittlung der Bildschirmcharakteristika dem Display Data Channel. In beiden Fällen wird die Wiederholfrequenz automatisch ausgewählt und liegt oftmals lediglich bei der Vesa-Norm von 75 Hz. Um diese Vergeudung der Monitorfähigkeiten zu umgehen, sollten Sie die dritte Option wahrnehmen. In der Regel bieten Grafikkarten durch die mitgelieferte Software umfassende Auflösungs-einstellungen an: So können Sie über die MGA-Software der Matroxkarten nach Rücksprache mit Ihrem Monitor-



handbuch die maximale Vertikal-frequenz manuell einstellen. Be-findet sich Ihr Bildschirm dabei nicht in der Auswahlliste, wählen Sie einfach einen anderen Strah-lemann mit ähnlichen Auflö-sungsmodi aus.

Optimale Kalibrierung

Die schönsten und aufwendigsten Justier-Features bringen dem An-wender jedoch herzlich wenig, wenn er damit nicht vernünftig umzugehen weiß. Die Kalibrie-rung im Helligkeits- und Kon-trastbereich geht dabei folgen-dermaßen vonstatten: Zuerst wird der Kontrastregler auf die Mittelposition gebracht und ein

weißer Text auf schwarzem Hin-tergrund ausgewählt – dazu kön-nen Sie sich beispielsweise das CRT-Programm von S. Jenkins & Time/Slice Systems aus dem In-ternet ziehen (die Adresse ist <ftp://ftp.heise.de/pub/comp/fig/>) oder auf das Testprogramm von Nokia zurück-greifen. Die Helligkeit erhöhen Sie so lange, bis der schwarze Hintergrund in Grau übergeht, und drehen den Regler dann wie-der ein Stück zurück. Diese Hel-ligkeitseinstellung sollten Sie nun bei Schwarz-Weiß-Elementen nie wieder verändern, sondern besser den Kontrastregler nut-zen, um die Weißdarstellung zu variieren. Um die optimale Bild-geometrie zu finden, sollten Sie ebenfalls das CRT-Tool aufrufen und den Menüpunkt „dynamische Konvergenz“ aktivieren. Mit Hilfe des angezeigten Rechteck-Ras-ters stellen Sie die maximale Höhe und Breite ein und regulie-ren eventuell auftretende Verun-staltungen anhand des Monitor-OSDs – schon haben Sie die per-fekte Bildgeometrie.

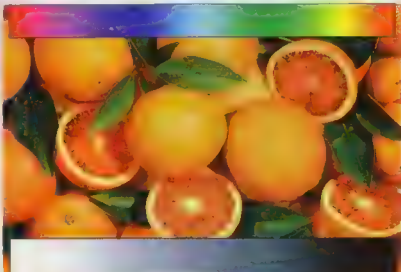


Zur Freude des leidgeplagten Anwenders ist die altertümliche Knopfparade dank bequemer On-Screen-Menüs Geschichte.



FAZIT

Der Monitor-Prüfdurchgang hat eine Erkenntnis ge-bracht: Manchmal steht ein knackiger Preis doch noch für entsprechend hohe Qualität. Der Eizo-Bildschirm steht mit seinem empfohlenen Verkaufspreis zwar auf dem Gipfel der Hardware-Investitionen, kann dafür aber auch in fast allen Kate-gorien Bestnoten verzeichnen. Knapp dahinter taucht schon der ViewSonic-Flimmermann auf, der ebenfalls mit einem „Sehr gut“ das Testlabor verlassen konnte. Bei den sogenannten Multimedia-Monitoren überzeugt vor allem der grau lackierte Sony-Monitor mit eingebautem Subwoofer für vernünftige Tieftön-Einlagen. Spieler mit schmaler Geldbörse sollten sich den Nokia- oder den miro-Bildschirm genauer anschauen.



Das Vegetarier-Stilleben verlangte den Bildschirmen Farbbrillanz und Schärfequalität ab.

Actebis Targa TM4282-10



Der erste 17-Zöller im Montortest hatte schon bei den Komplettsystemen einen sehr guten Auftritt. Im Vergleich zur gesammelten Bildschirmkonkurrenz schneidet der Targa TM4282-10 auch in dieser Prüfveranstaltung insgesamt gut ab. Besonders das OSD des Testgeräts sorgt für einige High-lights in der Justier-Abteilung: Das geniale Drehrädchen-Prinzip sorgt in Windeseile für den nöti-

gen Durchblick. Leider sind die bildgeometrischen Eigenschaften aufgrund der dünnen Justierauswahl nicht gerade berauschend, auch die Monitor-Front geizt nicht selten mit bunten Spiege-lungen. Da schaut sich der Tester lieber die vorbildlichen Diszi-plinen Konvergenz, Schärfe und Farbbrillanz an. Auch die Aus-leuchtung ist bis auf Randerscheinungen recht brauchbar ausgefal-

len. Faßt man alle Einzelkompo-nenten zusammen, ergibt sich ein wirklich schmackhafter Monitor-Cocktail, der sich mit 1.280 Mark auch in preislich erschwinglichen Regionen befindet.

| | |
|---------------|----------|
| Ausstattung: | gut |
| Ergonomie: | gut |
| Performance: | sehr gut |
| Gesamturteil: | gut |

CTX 1792SE



Dokumentationen zu Hardware-Produkten liefern auch in der heu-tigen Zeit einerseits recht unter-haltsame, andererseits aber beina-hie ärgerliche Beiträge. Das drei-sprachige Handbuch des 1792SE gehört in die letzte Kategorie, da sowohl die Übersetzung als auch die Aufmachung unter aller Strah-lenkanone sind. Mit einer maximalen Horizontalfrequenz von 92 kHz lassen sich als Ausgleich dafür

höchst ergonomische Auflösungen an die CTX-Mattscheibe zaubern. Außerdem stehen fast alle Bewer-tungskriterien auf solidem Flim-merfundament, auch wenn die Bildgeometrie noch einmal zum Nachmassen in die Bildschirm-Boxengasse geschickt werden sollte. An Schärfe mangelt es dem CTX-Produkt ebenfalls nicht, nur die Ecken des Geräts würden sich wahrscheinlich über etwas mehr

Zuspruch freuen. Fazit: Mit dem 1792SE erwirbt der Käufer einen bodenständigen Spielefernseher, für den hauptsächlich Ergono-miaspekte Trumpf sind.

| | |
|---------------|----------|
| Ausstattung: | gut |
| Ergonomie: | sehr gut |
| Performance: | gut |
| Gesamturteil: | gut |

Eizo FlexScan F56



Eizo schickte einen Lochmasken-Bildschirm ins Rennen, der ein vorbildliches Handbuch sowie ein üppig ausgestattetes OSD mitbringt. Mit einem Knopf hat der Anwender alle Parameter im Griff, für die sinnvolle Autozentrierung steht ein separater Button zur Verfügung. Ausgezeichnete Leistungswerte ist man beim qualitätsbewußten Monitor-schrauber Eizo ja gewöhnt, und

auch der FlexScan F56 macht hier glücklicherweise keine Ausnahme. Scharfe Bilder, erbauliche Geometrien und minimale Konvergenzfehler machen dem 17-Zöller wenig Probleme. Auch in den übrigen Bewertungskategorien hält er ohne große Anstrengungen mit den Leistungen der besten Kollegen mit. Lediglich die sichtbare Bilddiagonale, die Ausleuchtung und die Moiré-An-

fälligkeit fallen da etwas aus dem Rahmen. Dafür hat der Bildschirm aber noch ein Signalsystem integriert, das die Aktionen des Anwenders akustisch kommentiert.

| | |
|--------------|----------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Ergonomie: | gut |
| Performance: | sehr gut |
| Gesamtwert: | sehr gut |

Highscreen MS 17S



Die Streifenmasken-Fraktion wird durch den MS 17S von Highscreen ergänzt. Die etwas umständlich geratene Mischung aus OSD und Tastenklavier bietet dem Anwender dankenswerterweise vielfältige Einstellungsmöglichkeiten. Diese sind beispielsweise im Konvergenzbereich auch dringend notwendig, um das werksseitig eingestellte Setting zu modifizieren. Insgesamt präsentiert sich

der Highscreen-Strahlemann in einem angenehmen Performance-Gewand. Mit Ausnahme der nicht gerade flächendeckenden Bildschärfe und der befriedigenden Helligkeitsverteilung sind alle Leistungswerte im grünen Bereich. Als Ergonomie-Monster bewahrt der Bildschirm seinen fleißigen Anwender vor größeren Strahlungsschäden oder Flimmerkrankheiten. Zusätzlich erhöht

der Käufer noch die OEM-Version der Animationssoftware Soft FX als CD-Bonus. Fazit: Der MS 17S ist ein erfreulicher Monitor zu einem erschwinglichen Preis.

| | |
|--------------|----------|
| Ausstattung: | gut |
| Ergonomie: | sehr gut |
| Performance: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

Hitachi CM630ET



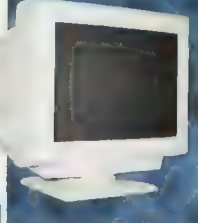
Der Lochmasken-Monitor von Hitachi bringt es auf 86 kHz Zeilenfrequenz und hat deshalb keine Probleme, sogar 1.280x1.024 Bildpunkte ergonomisch darzustellen. Die OSD-Featureliste ist bis auf wenige Einträge fast vollständig, so daß dem Anwender genug Schraubermöglichkeiten an die Justier-Hand gegeben werden. Auch in der Performance-Abteilung zeigt sich der Hita-

chi-Strahlemann von seiner erfreulichen Seite. Eine gute Bildgeometrie wird hier von einer weitgehend sauberen Farbdarstellung sowie geringen Konvergenzfehlern an den Rändern flankiert. Geschärfte Ansichten sind auch in der höchsten Auflösung flächendeckend überhaupt kein Problem und sorgen für klare Sehverhältnisse beim fleißigen Monitor-Betrachter. Lediglich die

Entspiegelung und die Helligkeitsverteilung in den Ecken fallen bei der ansehnlichen Performance-Vorstellung etwas aus dem Rahmen.

| | |
|--------------|-----|
| Ausstattung: | gut |
| Ergonomie: | gut |
| Performance: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

Iiyama Vision Master Pro 17



Der aufstrebende Monitor-Producer Iiyama beehrte das Testlabor mit dem Pro 17 aus der Vision Master-Reihe. Mit einigen Vorschußloberbeeren ausgestattet, sorgte der Bildschirm zumindest in einigen Leistungskategorien für erhebliche Erleuchtungen. So konnten sich geeignete Testergaen in der ausgezeichneten Helligkeitsverteilung, Entspiegelung und Farbbrillanz sonnen.

Auch die Konvergenzfehler hielten sich durch die eingebaute OSD-Option in wirklich erfreulichen Grenzen. Der Sprung an die Performance-Spitze blieb dem Pro 17 aber schließlich doch versagt: Eine nur befriedigende Bildgeometrie sowie eine zwar gute, doch leider fleckige Schärfe verwehrten ihm weitere Höhenflüge bei den Prüfkategorien. Trotzdem kann man dem Iiyama-

Modell eine gute Leistung sowie umfangreiche Einstellmöglichkeiten attestieren, die ihn auf alle Fälle in kaufempfehlenswerte Regionen befördern.

| | |
|--------------|----------|
| Ausstattung: | gut |
| Ergonomie: | sehr gut |
| Performance: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

PC GAMES:

Damit Sie wissen

was gespielt wird!

<http://www.pcgames.de>

NEU: Das HardwareXtra
sowie das OnlineXtra ab
sofort in jeder Ausgabe!



PC GAMES - das meistverkaufte
PC-Spielmagazin - testet für Sie!
Unsere Experten verraten Ihnen, wel-
che PC-Spiele Ihr Geld wert sind und
welche nicht.

In Ausgabe 01/98: F1 Racing Simu-
lation - Glück! Ubi Soft der Sprung in die
Königsklasse? Ausführlicher Testbe-

richt! FIFA Soccer 98 und NBA Live
98 - die neuen Sporthighlights von EA
Sports. Zu Besuch auf der Skywalker-
Ranch: Eine Reportage über Lucas-
Arts und die Neuentwicklungen für
98. Auf CD: Exklusiv TOCA Touring
Car, NBA Action 98 uvm.
NEU: 48 Seiten Tips & Tricks: u. a. zu
Jedi Knight, Tomb Raider 2.

Der Preis? Sagenhafte
9,90 DM monatlich für Heft
und CD-ROM!
Oder für 19,80 DM: PC GAMES PLUS
inkl. einer Vollversion!

COMPUTEC

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielmagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

miro V1770 T



Aus dem für 17 Zoll-Monitore mittleren Preissegment meldet sich miroDisplays mit dem V1770 T. Der unscheinbare Fernsehgenosse erlaubt eine 70 kHz-Zeilenfrequenz, mit der eine 1.152x864-Auflösung gerade eben noch VESA-ergonomisch dargestellt werden kann. Wer auf Ausläufe in höhere Darstellungsregionen verzichten kann, erhält jedoch ein Streifenmasken-Pro-

dukt, von dem sich manche überbeurteilten Kollegen eine Scheibe abschneiden können. Die Noten „sehr gut“ bei Bildschärfe, Farbbrillanz und Entspiegelung dokumentieren die Qualität des miro-Produkts. Trotz eines äußerst spartanischen und knopfartigen OSDs fallen auch die Nachrichten von der Geometriefront sehr freundlich aus. Lediglich die recht fleckig geratenen Bild-

schirm-Ecken fallen etwas aus dem erfreulichen Performance-Rahmen. Preisbewusste Spieler erhalten jedenfalls einen qualitativ hochwertigen Monitor für anstehende Sesselsessions.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | befriedigend |
| Ergonomie: | befriedigend |
| Performance: | sehr gut |
| Gesamtwert: | gut |

Mitsubishi Diamond Pro 67TXV



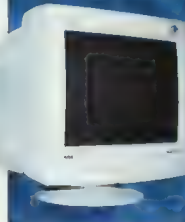
Auch Mitsubishi ließ sich nicht die Möglichkeit entgehen, der Spielergemeinde einen 17 Zoll-Kandidaten vorzustellen. Wie schon sein kleiner Kollege Scan Xtra-15VX, der in der letzten Hardware Xtra-Ausgabe vorgestellt wurde, hat der Bildschirm jedoch arge Probleme mit der Bildgeometrie. Selbst die vorbildlichen Justiermöglichkeiten ermöglichen auch nach langen Schraubeinlagen

keine optimale Linearität. Dafür sorgt die Diamondtron-Bildröhre für farbenfrohe Erleuchtungen: Gleichmäßige Buntflächen, minimale Konvergenzen und vernünftige Spiegelverhältnisse erfreuen das leidgeplagte Sehorgan des Anwenders. Darauf packten die Ingenieure aus dem Hause Mitsubishi noch scharfsinnige Ansichten, die lediglich in den Ecken eine leichte Eintrübung er-

fahren. Insgesamt also ein erfreuliches Modell moderner Strahlenkunst, das für eine 69 kHz-Version vielleicht etwas zu teuer ausfällt.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Ergonomie: | befriedigend |
| Performance: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

NEC MultiSync E700



Der große Bruder des 15-Zöllers E-500 wartet mit einer ähnlichen Ausstattung wie sein Markenkollege auf. Um den Ausblick auf leuchtende Monitorgemälde nicht einschränken zu müssen, kommt die CromaClear-Röhre ohne horizontale Stabilisierungsröhre aus. Die 0,25mm-Maske liefert dabei auch in der maximalen Auflösung von 1.024x768 noch ein recht scharfes Bild, selbst wenn dieser an sich

vorbildliche Zustand nicht gleichmäßig realisiert wird. Schwerer wiegt da schon die Tatsache, daß ab 1.152x864 Bildpunkten zwar die maximale Höhe, jedoch nicht die mögliche Breite erreicht wird – offensichtlich hat man hier werkseitig ein falsches Seitenverhältnis eingestellt. Ansonsten gibt es jedoch nur gute Nachrichten von der Performancefront: Minimale Konvergenzen, brillante Farben und

eine saubere Geometrie erfreuen das Auge. Eine gleichmäßige Helligkeitsverteilung sowie die gut gelöste Entspiegelung runden das ansehnliche Bild des mit 1.400 Mark angesetzten Monitors ab.

| | |
|--------------|-----|
| Ausstattung: | gut |
| Ergonomie: | gut |
| Performance: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

Nokia 4472a



Die Multimedia-Abteilung unter den Monitoren wird unter anderem vom Bildschirmanbieter Nokia abgedeckt. Der 4472a weist ein integriertes Mikrofon, zwei Lautsprecher sowie ein äußerst ungewöhnliches Frontdesign auf. Mit Hilfe der zahlreich versammelten Tastenformationen werden die einzelnen OSD-Aktionen direkt ausgeführt, auch wenn die Zahl der Einstellmöglichkeiten

durch diese Technik eingeschränkt bleibt. Die Klangabteilung des 4472a reicht zwar für geduldiges Soundberieseln, großartige Orchestereinlagen sind hier jedoch nicht zu erwarten. Die Leistungstests ergaben durchweg ansehnliche Ergebnisse für den Nokia-Bildschirm: Lediglich die Ausleuchtung sollte einer Generäloberholung unterzogen werden. Darüber hinaus ist die

sichtbare Bilddiagonale etwas mager ausgefallen. Insgesamt kann man dem mit knapp 1.200 Mark angesetzten Strahlmann schöne Aussichten bescheinigen.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Ergonomie: | befriedigend |
| Performance: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

TEUFLISCH GUT

MIT CD: 16 SONGS IM HEFT

musikexpress
SOUNDS

NOVEMBER 1997 04.900

4.800 5.67 6.412.00 6.201 Pa1000 10.11 V.8101

PLUS:
EWAN MCGREGOR
POP POLL '97
AC/DC

DAS POSTER IM HEFT

WER WAR WICHTIG? WER TAT NUR SO?

1997: DIE ABRECHNUNG
IM JAHRESRÜCKBLICK: DIE LEUTE, DIE PLATTEN, DIE KONZERTE UND DER GANZE REST

NOLAN BURTON
92
POPE DADDY
ELTON JOHN
SAMMSTEIN
SPICE GIRLS
BASIS



musikexpress SOUNDS **AB 18. DEZEMBER AM KIOSK**

Samsung SyncMaster 700p



Ein äußerst ansehnliches Testmuster wurde uns von Samsung zur Verfügung gestellt. Der 700p verwöhnt tastengeplagte Anwender mit einem 3 Knopf-OSD mit enormer Einstellvielfalt. Im Leistungsbereich überzeugt der 17-Zöller auf ganzer Linie. Eine hervorragende Bildgeometrie wird hier mit einer sehr guten Entspiegelung und einer gleichmäßig verteilten Bildschärfe gepaart. Auch die

übrigen Testmerkmale bewältigt der SyncMaster spielend: Konvergenzfehler finden sich lediglich an den Rändern, die Ausleuchtung ist gegliedert, und auf brillante Farben muß der Anwender trotz Lochmaske nicht verzichten. Selbst in der 1.280x1.024-Auflösung ist die Schärfe noch annehmbar, man sollte dann jedoch die BNC-Anschlüsse nutzen und ein entsprechendes Kabel verwenden. Die

einzigsten Kritikpunkte sind der etwas schwammige Monitorfuß und der recht knackige Preis. Dafür erwirbt der Käufer jedoch einen hervorragenden Spiele-Fernseher.

| | |
|--------------|----------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Ergonomie: | gut |
| Performance: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

Sony Multiscan 220AS



Die rausgelaufene Multimedia-Attacke von Sony zauberte sich in einer amerikanischen Version auf den Schreibtisch der Redaktion. Das brummende Standbein des 220AS bildet ein mit immerhin 10 Watt dimensionierter Subwoofer, die Seitenbeschallung übernehmen zwei mit 3,5 Watt Leistung ausgestattete Satelliten. Klanglich steckt diese Krachkombi so manche Spezial-

box in die Tasche und setzt sich damit von den meisten tontechnisch auf Diät gesetzten Multimedia-Monitoren ab. Auch in den Bildschirm-Kategorien kann der Sony überzeugen: Nur die Entspiegelung sticht aus der Masse an guten Performancewerten negativ heraus. Die eigentlich befriedigende Bildschärfe läßt sich mit einem Spezialbutton auf gute Sichtverhältnisse trimmen. Der

Sprung auf den Podest bleibt dem 220AS aufgrund der unbefriedigenden Zahl an Einstellmöglichkeiten sowie der niedrigen Horizontalfrequenz aber verwehrt.

| | |
|--------------|--------------|
| Ausstattung: | gut |
| Ergonomie: | befriedigend |
| Performance: | sehr gut |
| Gesamtwert: | gut |

| Hersteller | Actebis | CTX | Eizo | Hitachi | Hitachi | Iiyama | microDisplays |
|---------------------------|--------------------------|--------------|----------------------------|----------------|--------------|---------------------|---------------|
| Modell | Targa TM4282-10 | 1792-SE | FluxScan F56 | MS 175 | CM630ET | Vision Master Pro17 | V1770 T |
| Info-Telefon | 02921-99-4444 | 02131-349912 | 02153-733400 | 02405-444-4500 | 0211-5291552 | 089-900050-33 | 01805-228144 |
| Preis (lt. Hersteller) | DM 1.280,- | DM 1.049,- | DM 1.698,- | DM 1.299,- | DM 1.298,- | DM 1.395,- | DM 1.149,- |
| Dokumentation | D (+) | D (-) | D (++) | D (-) | D (+) | D (+) | D (-) |
| Garantie | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre VO | 3 Jahre VO | 3 Jahre |
| Technische Angaben | | | | | | | |
| Maße | Streifen | Loch | Loch | Streifen | Loch | Streifen | Streifen |
| Punktabstand | 0,25 mm | 0,26 mm | 0,26 mm | 0,25 mm | 0,26 mm | 0,25 mm | 0,26 mm |
| Sichtbare Bild diagonale | 40,4 cm | 40 cm | 39,8 cm | 41 cm | 40,4 cm | 41 cm | 40,8 cm |
| Maximale Auflösung | 1.600x1.200 | 1.600x1.200 | 1.600x1.200 | 1.600x1.200 | 1.280x1.024 | 1.600x1.200 | 1.280x1.024 |
| Horizontalfrequenz | 24-82 kHz | 30-92 kHz | 27-86 kHz | 30-95 kHz | 31-86 kHz | 27-92 kHz | 30-70 kHz |
| Vertikalfrequenz | 50-150 Hz | 50-160 Hz | 50-160 Hz | 50-160 Hz | 47-130 Hz | 50-160 Hz | 50-120 Hz |
| Wiederholrate 1.024x768 | 100 Hz | 117 Hz | 106 Hz | 117 Hz | 105 Hz | 115 Hz | 86 Hz |
| Wiederholrate 1.152x864 | 90 Hz | 99 Hz | 92 Hz | 103 Hz | 92 Hz | 102 Hz | 76 Hz |
| Wiederholrate 1.280x1.024 | 75 Hz | 85 Hz | 80 Hz | 85 Hz | 80 Hz | 86 Hz | 65 Hz |
| Strahlungsnorm | TCO-92 | TCO-95 | TCO-95 | TCO-95 | TCO-95 | TCO-95 | TCO-92 |
| Anschlüsse | D-Sub | D-Sub | D-Sub, BNC | D-Sub | D-Sub | D-Sub, BNC | D-Sub |
| Besonderheiten | | | | | | | |
| Geometrie | befriedigend | befriedigend | sehr gut | gut | gut | befriedigend | gut |
| Konvergenz | sehr gut | gut | sehr gut | sehr gut | gut | sehr gut | sehr gut |
| Bildschärfe | sehr gut | gut | sehr gut | gut | gut | gut | sehr gut |
| Farbbrillanz | sehr gut | gut | gut | sehr gut | gut | sehr gut | sehr gut |
| Bildeinstellungen | | | | | | | |
| System | OSD | OSD+Tasten | OSD | OSD+Tasten | OSD | OSD | OSD+Tasten |
| Helligkeit, Kontrast | ja | ja | ja | ja | ja | ja | ja |
| Bildgröße, Bildlage | ja | ja | ja | ja | ja | ja | ja |
| Kissen/Trapez | ja/ja | ja/ja | ja/ja | ja/ja | ja/ja | ja/ja | ja/nein |
| Paralleilverzeichnung | nein | ja | ja | ja | ja | ja | nein |
| Vertikale Linearität | nein | nein | nein | nein | nein | nein | nein |
| Kissenausgleich | nein | ja | ja | ja | ja | nein | nein |
| Rotation | ja | ja | ja | ja | ja | ja | ja |
| Konvergenz/Moiré | nein/nein | nein/ja | ja/ja | ja/nein | nein/nein | ja/ja | nein/nein |
| Farbsättigung RGB | ja | ja | ja | ja | ja | ja | nein |
| Farbtemperatur | ja | ja | ja | ja | ja | ja | ja |
| Ermagnetisierung | ja | ja | ja | ja | ja | ja | ja |
| Sonstiges | Scharfe, Autozentrierung | - | Signalton, Autozentrierung | - | - | - | - |

Step 17E03T



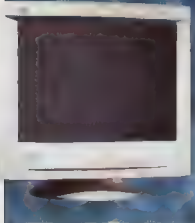
Der 17-Zöller von Step ist insgesamt ein würdiger Vertreter der Streifenmasken-Fraktion. Das On-Screen-Display ist dabei zwar etwas knopfplastig und umständlich ausgefallen, weiß durch die Auswahl an justierbaren Parametern aber trotzdem zu überzeugen. Streifentypisch hervorragend ist die leuchtende Farbdarstellung des Bildschirms – auch die gleichmäßige Verteilung der

Helligkeit sowie die Konvergenzsituation sprechen für den Step 17E03T. Schwachpunkte sind die aus den Fugen geratene Bildgeometrie sowie die etwas ungleichmäßig ausgefallenen Schärfverhältnisse. Einen positiven Eindruck hinterlassen demgegenüber die Entspiegelung sowie der Kundenservice. Auch im Bereich Ergonomie und Strahlungsnorm bleiben eigentlich wenig

Wünsche offen. Für knapp 1.500 Mark steht der Käufer jedenfalls nicht im Regen, sondern kann gelassen sonnigen Bildschirmzeiten entgegensehen.

| | |
|--------------|-----|
| Ausstattung: | gut |
| Ergonomie: | gut |
| Performance: | gut |
| Gesamtwert: | gut |

ViewSonic P775



Das neue 17 Zoll-Flaggschiff von ViewSonic stellt der brandaktuelle P775 dar. Der 95 kHz-Monstermonitor kann selbst die maximale 1.600x1.200-Auflösung noch mit VESA-kompatiblen 76 Hz darstellen – gute Zeiten für anwenderfreundliche Ergonomieerlebnisse. In der Performance-Abteilung fällt der Bildschirm mit durchweg leuchtenden Ergebnissen auf, wobei besonders die

überaus angenehmen Geometrie-Beschaffenheiten ins Testerauge stechen. In Randlagen hat der P775 dagegen die für die versammelte Monitorschaft beinahe typischen Konvergenz- und Schärfeprobleme. Lobenswert ist das Serviceangebot, das neben einem 3 Jahre währenden Vor-Ort-Service auch eine gebührenfreie Hotline beinhaltet – hier kann sich die Konkurrenz ein Beispiel nehmen.

Fazit: Wer hochauflösende Ambitionen und eine dazu passende Grafikkarte hat, kann die knapp 1.450 Mark ruhigen Gewissens für den ViewSonic P775 anlegen.

| | |
|--------------|----------|
| Ausstattung: | sehr gut |
| Ergonomie: | sehr gut |
| Performance: | gut |
| Gesamtwert: | sehr gut |

| Hersteller | Mitsubishi | Philips | Samsung | Sony | Step | ViewSonic |
|---------------------------|------------------|----------------|--------------|-----------------------|---------------------|----------------|
| Modell | Diamond Pro 67TV | Multisync E700 | 4472A | Synmaster 700p | Multiscan 220AS | 17E03T |
| Info-Telefon | 02102-486-770 | 0180-5242521 | 089-1497360 | 0180-5121213 | 0180-5252586 | 02361-376683 |
| Preis (lt. Hersteller) | DM 1.399,- | DM 1.399,- | DM 1.199,- | DM 1.548,- | DM 1.499,- | DM 1.489,- |
| Dokumentation | D (+) | D (+) | D (+) | D (+) | E (+) | D (+) |
| Garantie | 3 Jahre (1 VO) | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre (1 VO) |
| Technische Angaben | | | | | | |
| Maske | Streifen | Schütz | Loch | Loch | Streifen | Loch |
| Punktabstand | 0,25 mm | 0,25 mm | 0,27 mm | 0,26 mm | 0,25 mm | 0,25 mm |
| Sichtbare Bild diagonale | 40 cm | 39,6 cm | 39,7 cm | 40 cm | 40,8 cm | 40,6 cm |
| Maximale Auflösung | 1.280x1.024 | 1.280x1.024 | 1.280x1.024 | 1.600x1.280 | 1.280x1.024 | 1.600x1.280 |
| Horizontalfrequenz | 30-69 kHz | 31-82 kHz | 31-72 kHz | 30-85 kHz | 30-70 kHz | 30-85 kHz |
| Vertikalfrequenz | 55-125 Hz | 55-120 Hz | 50-120 Hz | 50-160 Hz | 50-120 Hz | 50-180 Hz |
| Wiederholrate 1.024x768 | 86 Hz | 100 Hz | 86 Hz | 100 Hz | 107 Hz | 116 Hz |
| Wiederholrate 1.152x864 | 76 Hz | 90 Hz | 76 Hz | 90 Hz | 76 Hz | 95 Hz |
| Wiederholrate 1.280x1.024 | 65 Hz | 75 Hz | 65 Hz | 75 Hz | 65 Hz | 88 Hz |
| Strahlungsnorm | TCO-95 | TCO-95 | TCO-95 | TCO-95 | TCO-92 | TCO-95 |
| Anschlüsse | D-Sub | D-Sub | D-Sub, Mikro | D-Sub, BNC | D-Sub, USB, Mikro | D-Sub |
| Besonderheiten | MAC-Adapter | - | Lautsprecher | - | Lautspr., Subwoofer | - |
| Geometrie | befriedigend | gut | sehr gut | sehr gut | sehr gut | befriedigend |
| Konvergenz | gut | sehr gut | sehr gut | sehr gut | sehr gut | gut |
| Bildschärfe | gut | gut | gut | gut | gut | gut |
| Farbbrillanz | sehr gut | sehr gut | gut | gut | sehr gut | gut |
| Bildeinstellungen | | | | | | |
| System | OSD | OSD | OSD | OSD | OSD+Tasten | OSD |
| Helligkeit, Kontrast | ja | ja | ja | ja | ja | ja |
| Bildgröße, Bildlage | ja | ja | ja | ja | ja | ja |
| Kissenverzeichnung | ja/ja | ja/ja | ja/ja | ja/ja | ja/nein | ja/ja |
| Parallelverzeichnung | ja | ja | ja | ja | nein | ja |
| Vertikale Linearität | ja | nein | nein | ja | nein | nein |
| Kissenausgleich | ja | ja | nein | ja | nein | ja |
| Rotation | ja | nein | nein | ja | ja | ja |
| Konvergenz | nein/ja | nein/nein | nein/ja | nein/ja | nein/nein | nein/ja |
| Farbsättigung RGB | nein | ja | nein | ja | nein | ja |
| Farbtemperatur | ja | ja | ja | ja | ja | ja |
| Entmagnetisierung | ja | ja | ja | ja | nein | ja |
| Sonstiges | - | - | Lautstärke | Synchronisation, Zoom | Schärfe, Lautstärke | - |

REFERENZLISTE

Mit dieser HardwareXtra-Ausgabe legen wir Ihnen den ultimativen Marktüberblick als Spielerherz. Hier finden Sie jeden Monat aktuelle Hardware-Produkte, die in unseren Schwerpunkthemen oder Einzeltests vorgestellt wurden. Die Einordnung der Kandidaten in die jeweilige Kategorie erfolgt dabei nach der



Gesamtbewertung – Testobjekte mit gleicher Endnote werden noch nach den einzelnen Wertungskriterien sortiert. Wenn in einer Hardware-Kategorie zwei Awards vergeben wurden, liegt dies daran, daß ein Nachtest zu einem Schwerpunkthema entsprechende Ergebnisse zutage gebracht hat.

15 Zoll-Monitore

| Hersteller | Produkt | Test in | Info-Telefon | Gesamtwert |
|---------------|-------------------|-----------|--------------|------------|
| Nokia | 4490A | PCA 12/97 | 089-1497360 | sehr gut |
| Philips | Brilliance 105 | PCA 12/97 | 0180-5356767 | sehr gut |
| ViewSonic | 15GA | PCA 12/97 | 02154-91880 | sehr gut |
| Actebis | Targa TM 3867-1 | PCA 12/97 | 02921-994444 | gut |
| Elizo | FlexScan F35 | PCA 12/97 | 02153-733400 | gut |
| miro Displays | V1570 F | PCA 12/97 | 01805-228144 | gut |
| NEC | MultiSync E500 | PCA 12/97 | 0180-5242521 | gut |
| Samsung | Synmaster 500p | PCA 12/97 | 0180-5121213 | gut |
| Iiyama | Vision Master 350 | PCA 12/97 | 089-90005033 | gut |
| Sony | Multiscan 100sf | PCA 12/97 | 0180-5252586 | gut |
| Step | 15FD3T | PCA 12/97 | 02361-376683 | gut |
| Mitsubishi | Diamond Scan 15VX | PCA 12/97 | 02102-486770 | gut |
| Hitachi | CM500ET | PCA 12/97 | 0211-5291552 | gut |

17 Zoll-Monitore

| Hersteller | Produkt | Test in | Info-Telefon | Gesamtwert |
|------------|---------------------|----------|---------------|------------|
| Elizo | FlexScan F56 | PCA 1/98 | 02153-733400 | sehr gut |
| ViewSonic | P775 | PCA 1/98 | 02154-91880 | sehr gut |
| Actebis | Targa TM4282-10 | PCA 1/98 | 02921-994444 | gut |
| CTX | 1792-SE | PCA 1/98 | 02131-349912 | gut |
| Highscreen | MS 175 | PCA 1/98 | 02405-4444500 | gut |
| Iiyama | Vision Master Pro17 | PCA 1/98 | 089-90005033 | gut |
| Samsung | Synmaster 700p | PCA 1/98 | 0180-5121213 | gut |
| Sony | Multiscan Z20AS | PCA 1/98 | 0180-5252586 | gut |
| Hitachi | CM630ET | PCA 1/98 | 0211-5291552 | gut |
| Mitsubishi | Diamond Pro 677XV | PCA 1/98 | 02102-486770 | gut |

Soundkarten

| Hersteller | Produkt | Test in | Info-Telefon | Gesamtwert |
|---------------|---------------------|-----------|---------------|------------|
| Guillemot | Maxi S64 HS 2 | PCA 12/97 | 0211-338000 | sehr gut |
| Guillemot | Maxi S64 Dynamic3D | PCA 1/98 | 0211-338000 | sehr gut |
| Terratec | AudioSys. EWS64 XL | PCA 12/97 | 02157-81790 | sehr gut |
| Creative Labs | SB AWE 64 Gold | PCA 12/97 | 01805-323488 | sehr gut |
| Terratec | Maestro 32/96 | PCA 12/97 | 02157-81790 | gut |
| Turtle Beach | MultiSnd. Pinnacle | PCA 12/97 | 0531-125000 | gut |
| Yamaha | SW-60XG | PCA 12/97 | 04101-3030 | gut |
| Terratec | S-System Base 64 | PCA 12/97 | 02157-81790 | gut |
| VideoLogic | SonicStorm | PCA 12/97 | 06103-93-4714 | gut |
| Shuttle | SpaceWalker HOT-255 | PCA 1/98 | 04121-476860 | gut |
| Diamond | Monster Sound | PCA 12/97 | 08151-2660 | gut |

2D-/3D-Grafikkarten

| Hersteller | Produkt | Test in | Info-Telefon | Gesamtwert |
|-----------------|-----------------|-----------|---------------|--------------|
| Diamond | Viper V330 | PCA 11/97 | 08151-2660 | sehr gut |
| Elsa | Victory Erazor | PCA 11/97 | 0241-6065412 | sehr gut |
| Hercules | Stingray 128/3D | PCA 11/97 | 089-8989073 | gut |
| Jazz Multimedia | Adrenaline Rush | PCA 11/97 | 02405-4444500 | gut |
| ATI | Xpert@Play | PCA 11/97 | 089-4069070 | gut |
| Number Nine | Revolution 3D | PCA 11/97 | 089-61449113 | befriedigend |
| Matrox | Mystique 220 | PCA 11/97 | 089-6144740 | befriedigend |

3D-Grafikkarten (Add-on)

| Hersteller | Produkt | Test in | Info-Telefon | Gesamtwert |
|------------|-----------------|-----------|--------------|------------|
| Diamond | Monster 3D | PCA 11/97 | 08151-2660 | sehr gut |
| Guillemot | Maxi Gamer 3Dfx | PCA 11/97 | 0211-338000 | sehr gut |
| miroMEDIA | Hiscore 3D | PCA 11/97 | 0531-2213110 | gut |
| VideoLogic | Apocalypse 3Dx | PCA 11/97 | 06103-934714 | gut |
| Matrox | m3D | PCA 11/97 | 089-6144740 | gut |

Komplettsysteme

| Hersteller | Produkt | Test in | Info-Telefon | Gesamtwert |
|---------------|--------------------|-----------|---------------|--------------|
| pc.Spezialist | PC 233 MMX | PCA 11/97 | 0521-9696200 | sehr gut |
| Selzt | Explosion 3Dx plus | PCA 11/97 | 0711-9905314 | gut |
| Gateway 2000 | G6-233 | PCA 11/97 | 0130-820854 | gut |
| Actebis | TARGA Power Line | PCA 11/97 | 02921-994444 | gut |
| Wormann Terra | Principia | PCA 11/97 | 05744-944125 | gut |
| Peacock | TAKE Multimedia | PCA 11/97 | 02957-790 | gut |
| Vobis | Sky Tower 233 MHz | PCA 11/97 | 02405-4444500 | befriedigend |
| Comtech | Pacom HyperSpeed | PCA 11/97 | 07151-980010 | befriedigend |

Gamepads

| Hersteller | Produkt | Test in | Info-Telefon | Gesamtwert |
|---------------|--------------------|----------|--------------|------------|
| Gravis | GamePad Pro | PCA 1/98 | 0541-122065 | sehr gut |
| Microsoft | SW Gamepad | PCA 1/98 | 0180-5251199 | sehr gut |
| Thrustmaster | Rage3D | PCA 1/98 | 08161-871093 | sehr gut |
| ACT Labs | Powerramp | PCA 1/98 | 0541-122065 | gut |
| ACT Labs | Powerramp Mite | PCA 1/98 | 0541-122065 | gut |
| Interact | 3D ProgramPad | PCA 1/98 | 04287-125113 | gut |
| Genius | MaxFire | PCA 1/98 | 02173-974321 | gut |
| Logitech | ThunderPad Digital | PCA 1/98 | 069-92032165 | gut |
| Interact | PC PowerPad Pro | PCA 1/98 | 04287-125113 | gut |
| Endor Fanatec | Ezeed Pad | PCA 1/98 | 06021-840681 | gut |
| Saitek | X6 - 31 M | PCA 1/98 | 089-54612710 | gut |
| Saitek | X6 - 32 M | PCA 1/98 | 089-54612710 | gut |

Lenkkradsysteme

| Hersteller | Produkt | Test in | Info-Telefon | Gesamtwert |
|---------------|------------------|----------|--------------|--------------|
| Thrustmaster | Formula 1 | PCA 1/98 | 08161-871093 | sehr gut |
| Zye | Racing Simulator | PCA 1/98 | 0541-122065 | gut |
| Thrustmaster | Formula T2 | PCA 1/98 | 08161-871093 | gut |
| Thrustmaster | Grand Prix 1 | PCA 1/98 | 08161-871093 | gut |
| Interact | V3 Racing Wheel | PCA 1/98 | 04287-125113 | gut |
| Vidix Destiny | Steering Wheel | PCA 1/98 | 040-5148400 | gut |
| CH Products | Racing Wheel | PCA 1/98 | 0541-122065 | befriedigend |

3D-Controller

| Hersteller | Produkt | Test in | Info-Telefon | Gesamtwert |
|--------------|-----------------|----------|--------------|--------------|
| Microsoft | Precision Pro | PCA 1/98 | 0180-5251199 | sehr gut |
| Logitech | CyberMan 2 | PCA 1/98 | 069-92032165 | gut |
| Microsoft | 3D Pro | PCA 1/98 | 0180-5251199 | gut |
| Logitech | Wingman Warrior | PCA 1/98 | 069-92032165 | gut |
| Thrustmaster | Millennium 3D | PCA 1/98 | 08161-871093 | gut |
| Interact | Cyclone 3D | PCA 1/98 | 04287-125113 | befriedigend |

Ihr habt's nicht anders gewollt!

Most Wanted Vol. 2

Tracklisting:



DA HOOL - Most Hier Al The Live Parade
 WESTBAM & DR. MOTTE - Sunshine
 TODD TERRY - Something's going on
 ENERGY 52 - Café Del Mar
 JAYDEE - Plastic Dreams '97
 ULTRA NATÉ - Free
 AGE OF LOVE - Age Of Love
 PLASTIC VOICE - Los Niños Del Parque
 GREEN VELVET - Destination Unknown
 DJ HELL - Diese Momente...
 PLASTIKMAN - Penetration
 JIMI TENOR - Sugar Daddy
 LAURENT GARNIER - Flashback
 UNDERWORLD - Dogman Ka Wuel
 HARDFLOOR - Ain't Nothing But A Format Thing
 ANDREAS DORAU - Girls In Love (Gruygerman Rock.)
 BIZZ O.D. - You May Be Hardcore
 AR.J SNOEK - I Can People Know

and many, many, many more

I was born on a cold September morning, and my creator immediately sold me to Heaven where I now work as a cover artist. To be honest, I expected more from the last couple years (now I will be reborn as a fifty succubus and will have a more comfortable life, thank you) will pray.

Ab dem 10. November im Handel

Bestell-Hotline: 02 09 - 96 19 111

RAUPELINE:

GET READY



TEL 0621-48286-7000
INFO-LINE
FAX 0621-48286-7740

Shoot-Em-Up mit funf riesigen Welten und je vier nervenaufreibenden Levels mit gigantischen Endgegnern
Spektakuläre HiRes-Grafiken

3D-Schiffe mit Texture-Mapping und Phong-Shading

Prachtvolle geränderte Hintergründe
mit Animationen

Fließendes Scrolling und maximale
Bewegungsfreiheit

Lightsourcing in Echtzeit

Intelligente, abwechslungsreiche Feinde

1b-bit Soundeffekte in Stereo

Soundtrack in CD-Qualität

Zwischensequenzen in 1b-bit Hi-Colour

PC-CD-ROM komplett in deutsch



BLASTER!

METROPOLIS
SOFTWARE HOUSE

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

*Wir wünschen unseren Matrox-Fans
Frohe Weihnachten!*



**Video & Graphics Kit:
Matrox Mystique 220 & Matrox Rainbow Runner Studio
Weihnachts-Preis DM 799,-***

**Matrox m3D Spiele Vergnügen
Weihnachts-Preis DM 249,-***

matrox

* unverbindliche Preisempfehlung

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

© 1994 All rights reserved. Matrox